DICAS • TRUQUES • MAPAS • TÁTICAS • ESTRATÉGIAS

GAME OVER ESPECIAL

SÓ DICAS E ESTRATÉGIAS

ANO 1 - Nº 2 - R$ 2,90

2

Final Fantasy X

PRIMEIRA PARTE DE FFX: TODOS OS MAPAS, SEGREDOS E ARMAS

Pikimin

COMPLETO

LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS PEÇAS DA NAVE DE OLIMAR

ICO

COMPLETO

COMO SAIR DO CASTELO E SALVAR A PRINCESA YORDA

EDITORA escala

ISSN 1677-0129

ULTRA JOVEM

PARA SABER QUEM ELES ESTÃO PRESTES A ENFRENTAR, SÓ MESMO NA ULTRAJOVEM!

JÁ NAS BANCAS

"Shaman King"

EDITORIAL

Finalmente nasceu. Depois de uma gestação de quase 8 meses, a nossa tão esperada revista chega às bancas trazendo um alívio aos aficcionados em games que buscam por soluções. GameOver Especial Dicas & Estratégias foi criada especialmente para você que gosta de jogos mais elaborados, que necessitam de uma ajuda, ou mesmo para aqueles jogos que, sequer possuem uma tradução. Como um apreciador de jogos de RPG Aventura e da série Final Fantasy, surgiu aqui na equipe, a idéia de se fazer uma revista que só falasse em dois, no máximo três jogos, mas que tivessem um passo a passo bem completo, com mapas, dicas, e soluções dos problemas. Com isso, idealizamos a GameOver Especial, que mensalmente irá trazer um completíssimo detonado, com tudo o que você pode esperar de um passo a passo, sempre acompanhado de um ou mais detonados mais simples, porém completos. No primeiro número, iniciamos com a primeira parte de Final Fantasy X. Este belíssimo game provavelmente estará presente até o nosso terceiro exemplar, tamanha a quantidade de informações que desejamos oferecer, tais como, a tabela de magias de cada personagem, de armas, as evoluções e um fantástico "Monstruário" (isso mesmo, Monstruário palavra que inventamos mas que serve perfeitamente para a seção) que nada mais é que um catálogo completo de todos os monstros que você enfrenta em Final Fantasy X. Ainda neste número, você encontra mais dois detonados: um simpático e completo passo a passo de um jogo apaixonante do Game Cube: Pikmin, em que a rapidez de pensamento e atitudes, são essenciais para que se tenha um final feliz para Olimar, e finalizando, um guia completo de Ico, um jogo que chama atenção pela sua simplicidade e ao mesmo tempo, nos faz perder horas e horas tentando tirar o pequeno Ico do castelo onde está. Para o mês seguinte, aguardem por Resident Evil Rebirth do Game Cube!

Espero que vocês aproveitem bastante esta revista, que foi feita com o maior carinho e atenção possível por mim e pela Vivian, para vocês, fãs de bons jogos.

Claudio (Jota) Fuzisaki
editor

Diretor
Fausto Kataoka

Editor e Diretor
Fabio Kataoka

Coordenação Editorial
Claudio Fuzisaki

Diagramação e Arte
Vivian Tiemi Losano Kita

Diretor Comercial
Agnaldo Jokubaitis
Revisão e Redação
Rodrigo Guerrino e Maria Zenólia
Atendimento ao Cliente
Cintia Pincelli e Rackel Pereira de Sousa

Equipe UltraJovem
Claudio Balbino dos Santos, Lucimara Iwamoto,Glauco De Bellis, Rafael Kirschner, Ricardo Pelegrino Tomiatti, Júlio de Oliveira, Stefani Renne, Claudio Fuzisaki, Vivian Tiemi Losano Kita, Luciano Penha Bolognesi, Alexandre Balbino dos Santos, Rodrigo Guerrino e Claudemir A. S. Klaws.

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 02512-060
Telefax -11 3951-5214

Game Over Especial
É uma publicação da

Editora Escala Ltda.
Av. Prof.º Ida Kolb, 551
Casa Verde
CEP 02518- 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166
Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo-SP

Diretores:
Hercilio de Lourenzi,
Mário Florêncio Cuesta

PRODUÇÃO:
Nilson Luiz Festa, Vera Lucia P. Morais, Priscilla Mara G. Ribeiro

Promoção e Marketing:
Paulo Afonso de Oliveira, Ricardo, Álvaro Ângelo Tomiatti, Priscilla Ellen Reis

Circulação:
Zildete da Silva,
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor: atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial:
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

Impressão e Acabamento:
Oceano Indústria Gráfica
Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A. Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú. CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca: Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá aos pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver em estoque.

Assinaturas: Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

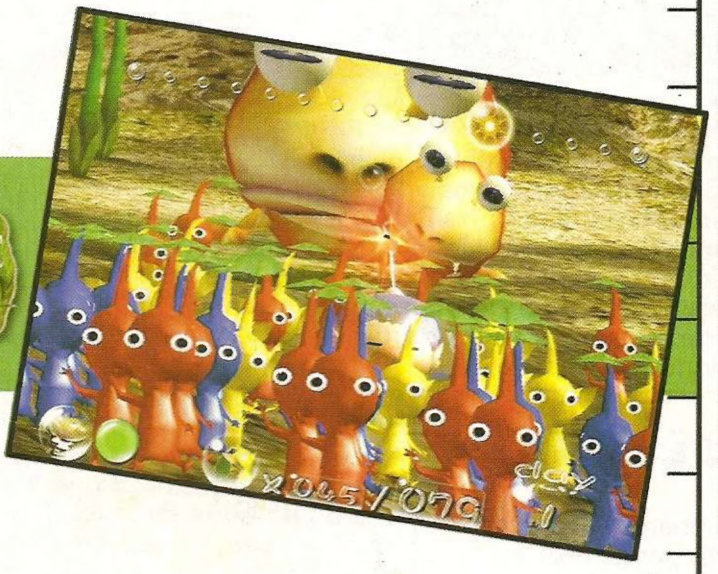
Observação Importante:
O estúdio MidWest, que criou, produziu e realizou este projeto, tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Capa: Claudio Balbino dos Santos

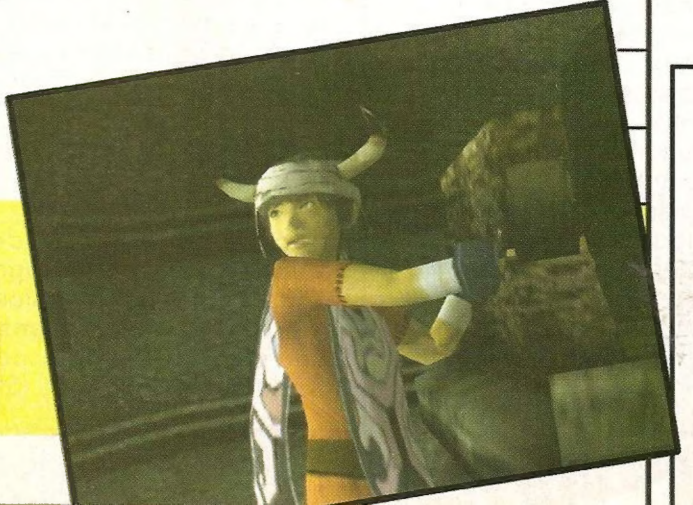
ÍNDICE

06 FINAL FANTASY X

28 PIKMIN™



40 ICO



Passo a passo

Final Fantasy X

Yuna

É um RPG, não muito complexo, que envolve a evolução de vários personagens e armas. O melhor a se fazer inicialmente é focar o básico e após algumas horas de jogo, concentrar-se nos aspectos mais complicados do jogo. FFX não usa mais o sistema de level para evoluir os personagens e sim APs (Ability Points). Coletando os APs, você pode ganhar várias habilidades. Uma novidade neste jogo é que agora você pode trocar de personagens durante uma batalha. Assim, pode-se ganhar APs com todos os personagens desde que, cada um faça ao menos, um movimento (um ataque ou uma magia). As armas não indicam mais a quantidade de dano causado. Agora você deverá se guiar pelas habilidades que cada uma possui. Dependendo de elementos anexados a sua arma, ela adquire determinados poderes. Aeons são os antigos summons. Em FFX os personagens que invocam os aeons agora são chamados de summoners. Yuna é uma das mais poderosas do jogo.

EXPLORAÇÃO BÁSICA

O melhor meio de se tornar um mestre em FFX é explorar todos os locais possíveis. Abra todas as portas e fale com todos os personagens (alguns até mais de uma vez) para receber todas as informações. Alguns personagens lhe oferecem valiosos itens para a sua jornada. Você conversa com pessoas através do botão X. O mesmo botão serve para abrir baús, para certas ações e também para confirmar algumas escolhas.

Tidus

O Básico do RPG

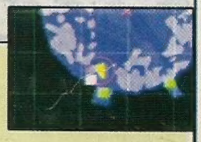
MENU HELP

O menu de ajuda possui três divisões:
Basic Controls, Basic Terms e Reference.
O Basic Control (Controles Básicos) você escolhe entre o Normal Mode, Battle Mode e o Menu Screen.
O Basic Terms explica os termos usados no jogo.
O Reference providencia informações sobre os Overdrives, os modos do Overdrive, Auto-Abilities e os Command Abilities.

SAVE POINTS

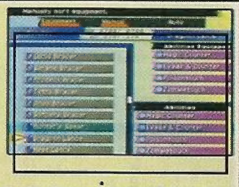
As Spheres Saves são locais para salvar o andamento do jogo. Toda vez que você salva o jogo, todos os status de seus personagens (HP e MP) são completamente restaurados. A quantidade de saves no jogo, não interfere no seu final, sempre salve o seu jogo.

MAPA SUPERIOR



A área que sua equipe ocupa atualmente é mostrada no mapa situada na parte superior. Este mapa poderá ser desativado se desejar pelo menu Config. A seta indica onde está o seu grupo. As marcas verdes indicam uma saída. As esferas do Save são representadas pelos pontos brancos e as setas vermelhas indicam a saída.

EQUIPAMENTOS



Cada personagem pode ser equipado com certos tipos de armas e escudos. Todas as armas e equipamentos estão no menu inventário. Cada arma tem o seu valor de venda especificado. Use a opção SELL (vender) nas lojas (Shops).

MODO BATTLE

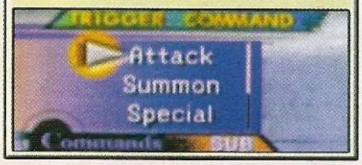
Quando uma batalha ocorre, ela será por turnos, ou seja, cada personagem terá a sua vez, independente de tempo, para executar os seus comandos (ataque, magia ou uso de itens). Após derrotar os inimigos, você recebe os Ability Points (AP) para todos os personagens que participaram da luta (que podem ser três ou todos os personagens).

SISTEMAS DE COMBATE

Durante a sua jornada, sua equipe terá que enfrentar vários tipos de inimigos. Para uma evolução de seus personagens, é interessante que enfrente todos os inimigos que surgirem pelo caminho.

COMANDO TRIGGER

Este comando ocorre somente com os chefes de fase (não todos), em que envolvam alguma manipulação de objetos ou quando você precisar conversar com ele. Não deixe de utilizar este comando quando ele aparece. Será muito útil.

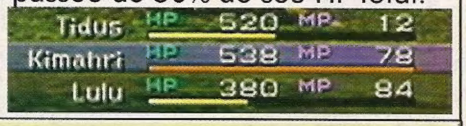


OVERDRIVE

Quando a barra de Overdrive se completar, ele ou ela poderá usar um único ataque especial. A velocidade do carregamento da barra de Overdrive depende da escolha do modo de Overdrive selecionado para cada personagem. No início do game, cada personagem conhece somente o modo STOIC, que é carregado quando o personagem toma dano de um inimigo. Conforme seu personagem vai evoluindo, vai aprendendo novos modos de Overdrive (Comrade, Victor, Healer, Ally, Champion etc).

STATUS

O Status de sua equipe aparece no lado inferior direito da tela da luta. Ele mostra o HP (força) e o MP (magia) e a barra de Overdrive do personagem ativo. Se o nome do personagem mudar de cor é sinal que o dano passou de 50% do seu HP total.



JANELA DE COMANDO

Cada personagem possui uma série de comandos baseados em suas habilidades. Todos os personagens podem ter o mesmo ataque, porém alguns membros não possuem a força necessária para causar um dano suficientemente grande ao inimigo. Se o seu personagem possui a habilidade de usar magia branca, ele pode curar e proteger os membros da equipe. Vale a mesma regra para a Magia Negra.

ELEMENTOS

Algumas magias negras possuem propriedades de elementos tipo Fogo, água, gelo e relâmpagos. Assim como os inimigos, alguns deles possuem uma determinada fraqueza com certos elementos (alguns inimigos não possuem nenhuma fraqueza em relação aos elementos). O SCAN ajuda você saber qual é o ponto fraco do inimigo.

COR	ELEMENTO	FRAQUEZA
Vermelho	Fogo	Gelo
Amarelo	Raio	Água
Azul	Água	Raio
Branco	Gelo	Fogo

DEFENDENDO

Emalgumas oportunidades, a melhor tática a ser usada é a defesa. Usando o botão Triângulo, você coloca seu personagem em posição de defesa. Com isso, o dano de um ataque físico será 50% menor. Porém, em algumas magias, esta tática não deverá funcionar.

JANELA DE TURNO

Uma janela posicionada no lado direito superior, como o desenho dos personagens e algumas inscrições. Ela indica de quem é a vez do ataque, e com isso, você saberá exatamente quando e quem irá atacá-lo. Os inimigos geralmente estão designados como BOSS, MON A, MON B (no exemplo são dois monstros e um chefe). Ciente disso, você poderá planejar quem e como vai atacar. Se seu personagem, por exemplo, possuir uma habilidade chamada DELAY ATTACK (atrasa o ataque de quem recebe) pode usá-la no inimigo, fazendo com que o ataque deste fique para mais tarde. Diferentes ações requerem um tempo maior de recuperação. Para alterar essa ordem de um determinado personagem, você pode, por exemplo, usar a magia branca chamada Haste (ou Hastega) para deixar o status speed (velocidade) do personagem no máximo durante aquela batalha.

FORMAÇÃO DA EQUIPE

Para você ter certeza de quem vai participar de uma luta, basta dar uma olhada no menu Formation. Os três primeiros são sempre os que irão, inicialmente, participar da batalha. Se você fizer uma troca durante a batalha, o personagem escolhido passará a ocupar a posição do anterior.

OVERKILL

Um golpe Overkill surge quando você abate um inimigo com mais força que a normalmente requerida. Quando isso ocorre, você recebe mais APs e itens que o normal.

MENU DE TROCA

Você não está limitado a apenas três personagens durante uma luta (a não ser que não haja mais personagens disponíveis ou quando a luta se trava sob a água). Para trocar um personagem que não seja muito eficiente com um determinado inimigo, ou porque está muito fraco, pressione o botão L1 no turno do personagem que gostaria de trocar, para que você tenha acesso ao menu de troca. Selecione o personagem desejado e pressione X. O personagem trocado ainda poderá atacar neste mesmo turno.

INFORMAÇÃO DOS INIMIGOS

Posicionada no lado esquerdo superior, ela indica o HP, a força e as fraquezas do inimigo. Se algum dos seus personagens ativos estiver com uma arma que esteja equipada com a habilidade Sensor, esta janela surgirá automaticamente a cada inimigo enfrentado. Isso facilita demais a sua estratégia para derrotar os monstros mais facilmente.

INDICADOR DE STATUS

Importante tanto para os seus personagens como para os inimigos. Todos os status negativos desaparecem após as batalhas. A magia branca ESUNA remove qualquer status negativo. Segue uma breve referência dos principais status negativos e como curá-los.

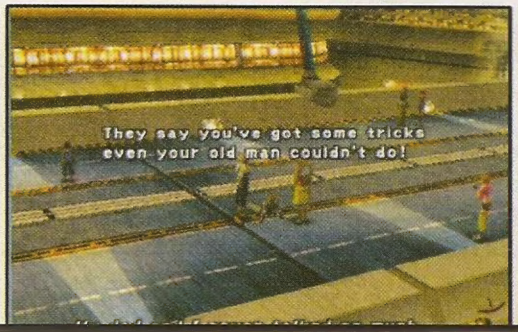
STATUS	EFEITO	CURA COM
DARKNESS	Diminui a habilidade de atacar	Eyes Drop, Remedy
SILENCE	Impossibilita o uso de magia	Echo Screen, Remedy
POISON	Perda gradual de HP a cada turno	Antidote, Remedy
SLEEP	Coloca para dormir, não ataca	Remedy
PETRIFIED	Transforma em Pedra	Soft, Remedy
CONFUSION	Não distuingue inimigo de amigo	Remedy
BERSERK	Fica incontrolável	Remedy
ZOMBIE	Personagem se fere com magia	Holy Water, Remedy
SLOW	Velocidade do personagem cai	Remedy

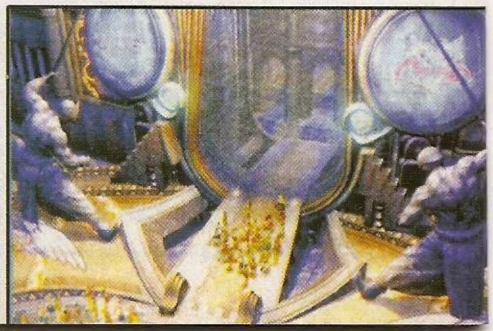
KO - NOCAUTE

Quando o HP de um personagem chega a zero, vai estar nocauteado (knocked out). Para colocá-lo em ação novamente, use PHOENIX DOWN. O ítem MEGA PHOENIX ressussita dois membros de sua equipe de uma só vez. Para reviver de um KO, você pode usar também LIFE e FULL-LIFE.

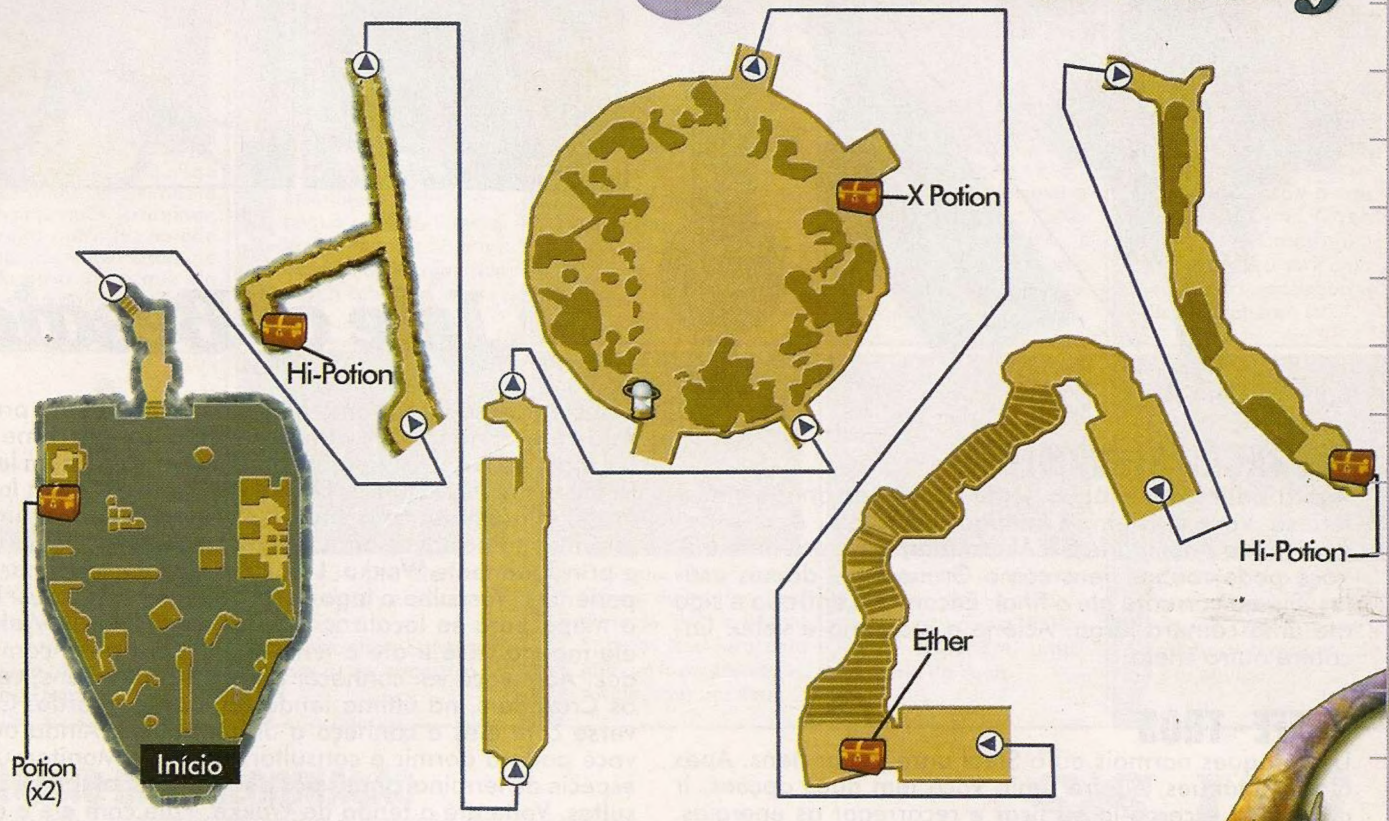
Zanarkand

Aqui começa o game, Tidus está a caminho de mais um jogo de Blitzball no estádio de Zanarkand. Como ele é um astro do esporte, tem uma pequena multidão de fãs a sua espera. Converse com as crianças e as moças. Distribua autógrafos para poder ir até o estádio. Passando pelos fãs, Tidus verá um painel com a foto de seu pai. Siga em frente por um longo caminho. Fale com algumas pessoas para ter algumas informações, enquanto você escuta o pai de Tidus falando algo sobre ele. Quando chegar ao estádio, passe pela multidão (basta ir desviando das pessoas) e entre. Veja o espetacular movie. Após o ataque dos monstros, Tidus irá fugir e encontrar seu tutor Auron. Prossiga com Auron e lute com alguns monstros. Siga pela ponte e salve seu jogo. Quando estiver cercado de monstros, Auron lhe dará uma dica para atacar uma máquina. Concentre seus golpes apenas nesta máquina. Após a explosão, Tidus se encontra numa situação estranha, flutuando, como se estivesse num sonho. Pressione o botão Círculo para descer e encontrar seu pai, numa plataforma. Chegando na plataforma, Tidus passará por algumas lembranças de sua infância. Assista por completo e passe para a fase seguinte.





Al Bhed Territory



AL BHED TERRITORY

Quando Tidus desperta, ele está num local meio submerso e totalmente destruído. Olhe o mapa e siga a seta vermelha. Entre na água e pressione Círculo para mergulhar. Veja o mapa para localizar os baús que existem nesta área. Na parte superior esquerda, numa plataforma, você encontra uma Al Bhed Compilation Sphere no chão. Por enquanto ela não será útil, porém, com o decorrer do game, esta esfera será de extrema importância, pois ela é quem compila um dicionário da língua Al Bhed. Por enquanto, você não entenderá nada do que será dito pelo povo Al Bhed, mas à medida que você for encontrando os dicionários (são 26), a tradução será imediata. Siga sempre pela seta vermelha no mapa.

PRIMEIRO CHEFE - GEOSGAENO

Neste primeiro encontro com ele, você não pode vencê-lo, dê alguns golpes e sempre recarregue sua energia, se ela estiver acabando. Tidus encontra uma saída. Após escapar de Geosgaeno, Tidus precisa encontrar material para fazer uma fogueira. Entre pela porta que está perto do save point e examine a mesa para encontrar o FLINT (pedras usadas para criar faíscas). Saia e, de volta ao saguão principal, siga diretamente que você encontrará outra saída. Suba as escadas e no meio dela, pegue o WITHERED BOUQUET (flores secas) na parede, suba até o final para pegar ítens e depois volte ao saguão principal. Bem no centro, pressione o botão X e Tidus conseguirá fazer uma fogueira.

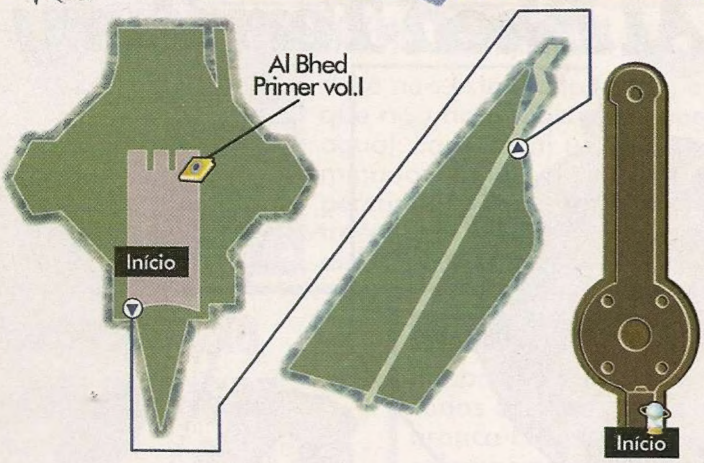
CHEFE - KLIKK

Este chefe não lhe trará muitos problemas. Use ataques físicos e sempre atento a sua vida. Durante esta luta, você vai receber uma ajuda de uma estranha personagem. Ela é da raça AL Bhed e Tidus não entende nada do que lhe é dito. Ela irá ajudar a destruir o boss facilmente com o comando USE.

AL BHED SHIP

Tidus acorda já a bordo de um navio. Veja o movie. Tidus será obrigado a realizar um trabalho para eles. Quando você tiver o controle de Tidus, vá até o canto superior direito para encontrar o seu primeiro livro Al Bhed (Al Bhed Primer Vol I). Cada livro representa uma letra, portanto, é importante você tentar encontrar todos. Agora, fale com todos os personagens. A personagem misteriosa vai lhe ensinar como usar a Sphere Grid. Após a explicação, fale novamente com ela, para realizar o trabalho.

Passo a passo



Isle of Besaid

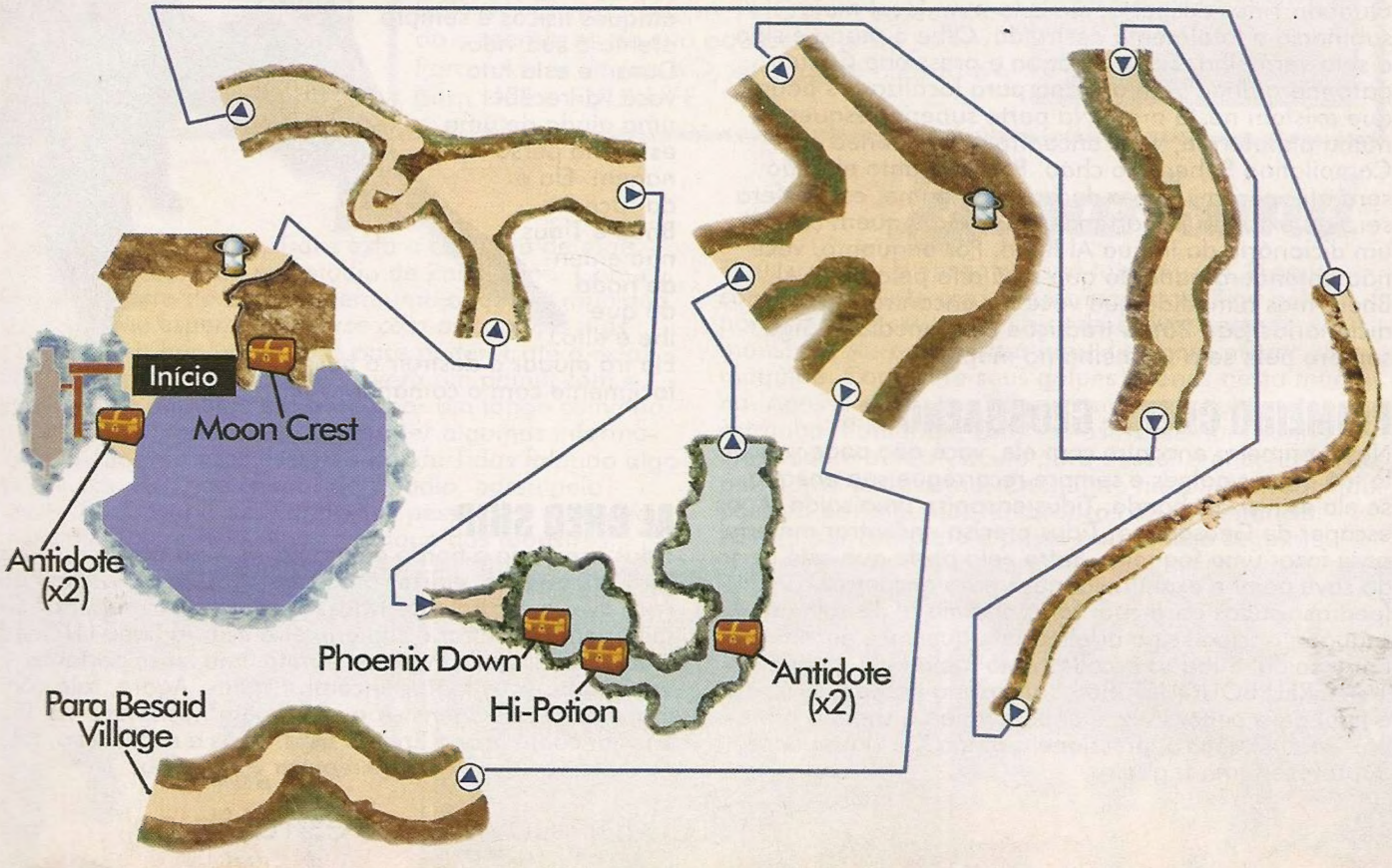
OPERAÇÃO SALVAMENTO

Agora Tidus está na água, junto com a personagem misteriosa. Você encontrará inimigos aquáticos. A personagem tem a habilidade STEAL (roubar) que será bem útil. Você pode roubar ítens como Grenades e depois usá-las. Siga a corrente até o final. Encontre a entrada e siga até uma câmara larga. Acione a máquina e volte. Encontre outro chefe.

CHEFE - TROS

Use ataques normais ou o Steal para pegar ítens. Após alguns ataques, ele irá fugir. Você tem duas opções, ir atrás dele e cercá-lo ou ficar e recarregar as energias. Se escolher ir atrás dele, você irá cercá-lo. Use os ítens e recupere sempre a energia. Após derrotá-lo, siga para a saída e volte para o barco. Veja o movie.

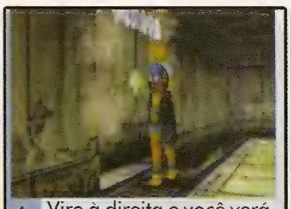
Tidus é acordado por uma bola de blitzball numa praia. Aqui ele conhece Wakka, o capitão de um time de blitzball, os Aurochs. Após uma conversa, Wakka irá levá-lo até a sua vila. Siga-o. Ele o joga dentro de uma lago. Prossiga nadando com Wakka. Você irá encontrar umas piranhas como adversárias. Elas não são páreo para Tidus e principalmente Wakka. Lute com elas para ganhar experiência. Vasculhe o lago para encontrar três baús. Use o mapa para se localizar. Chegando à Vila de Wakka, ele manda você ir até o templo. Vá e converse com todos. Aqui você vai conhecer alguns personagens, como os Crusaders, na última tenda do lado esquerdo. Converse com eles e conheça a origem deles. Ainda aqui, você poderá dormir e consultar a Sphere Monitor, uma espécie de terminal onde você poderá fazer algumas consultas. Volte até a tenda de Wakka. Fale com ele e durma. Ao acordar, Volte ao templo. Tidus fica sabendo da história de uma summoner que pode estar correndo perigo e invade o templo.



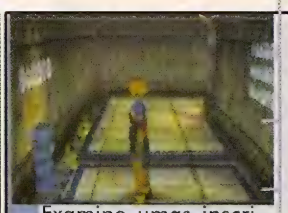
1. Vá até o final da parede e examine um símbolo (glyph). após examinar, surgirá outro na parede atrás de você. Examine este novo glyph que ele revelará outra passagem.

2. Desça as escadas. Examine o símbolo e pegue a Glyph Sphere. Vá até a porta no final da descida e coloque a Glyph sphere nela.

3. Pegue a Glyph sphere da porta novamente e siga pelo corredor.



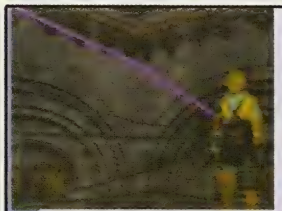
4. Vire à direita e você verá um local onde é possível colocar a esfera. Coloque e encontre a Destruction Sphere mas NÃO A PEGUE agora. Saia e siga o corredor.



5. Examine umas inscrições próximas a um pedestal. Outro Glyph surge. Examine-o também para abrir uma porta secreta. Pegue a Besaid Sphere.

6. Coloque a Besaid Sphere no pedestal. Uma outra câmara se abre e Tidus empurra o pedestal para dentro.

7. Agora volte até a parede que se abriu e pegue a Destruction Sphere que lá se encontra.



8. Coloque a Destruction Sphere no mesmo local de onde tirou a Besaid Sphere. Isso fará com que um local secreto se revele, com um ítem.

9. Vá para a nova porta que se abriu e abra o baú e pegue a **ROD OF WISDOM**, uma arma de Yuna.

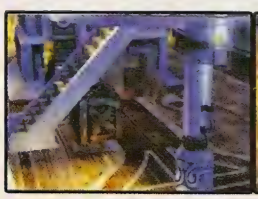
10. Retorne até o pedestal e empurre-o até o final da sala. Veja o movie e conheça o restante de sua equipe.

O INÍCIO DA PEREGRINAÇÃO

Na manhã seguinte, examine o armário da atendente para encontrar o Al Bhed Primer Vol.II. Saia e junte-se aos outros. Wakka lhe dará uma nova arma, uma espada chamada Brotherhood. Depois da demonstração de Yuna, parta com o grupo para sua jornada. Siga pelo mesmo caminho que veio e Wakka lhe dará dicas de como enfrentar certos inimigos no topo da montanha, todos se reúnem para orar num altar. Junte-se a eles e faça o mesmo. Prossiga seu caminho.

CHEFE - KIMAHRI

Não se trata de um inimigo e sim de um teste. Para enfrentar Kimahri, use a sua habilidade de CHEER para diminuir os danos recebidos. Ataque-o e sempre de olho em sua barra de energia. Aqui basta somente sobreviver a alguns ataques. Após o teste, seu HP e MP serão totalmente restaurados. Retorne até a praia e siga seus companheiros até o porto. Antes de entrar, converse com todos, pois eles lhe darão alguns ítens importantes, como Ether, tres Phoenix down, um anel Seeker's Ring e 400 gil. Fale com o garoto e ganhe também o Remedy. Entre a bordo do navio S.S.Liki.



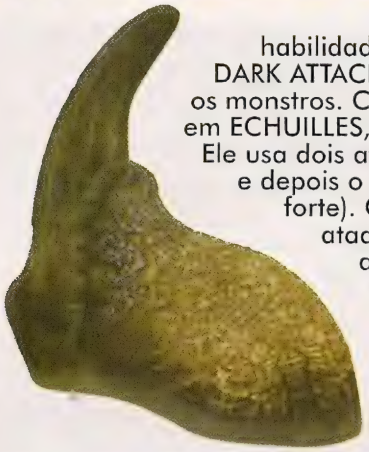
S.S. Liki

Após falar com Wakka, vá para a parte inferior do navio. A entrada fica na parte de trás, sob as escadas. Lá dentro você encontra um personagem que será de grande ajuda. Ele é O'AKA XXIII o mercador. Converse com ele. Ele se apresentará. Converse novamente e ele lhe perguntará se você pode fazer um investimento em seus negócios. Se você aceitar, ele lhe dará um bom desconto nos ítens e armas que ele vende. Pense bem, pois ele é um personagem que aparece em vários locais do jogo. Dependendo da quantidade de Gil que você oferecer, o desconto pode ser maior ou menor. Você pode oferecer todo o seu Gil, sem problema. Desça até a casa das máquinas e encontre o Al Bhed Primer Vol.III. Suba e fale com Yuna.

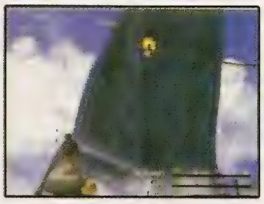
CHEFE - SIN

Um gigantesco monstro surge do oceano, você somente verá a parte superior dele. O grupo que está mais apto para enfrentá-lo é, Kimahri, Wakka, Lulu. Ataques físicos não o atingem, pela distância. Use magias. Você pode colocar Yuna no grupo para restaurar a energia do restante dos personagens. Ela também pode invocar o Aeon Valefor para lutar contra o monstro. Basta sobreviver a este combate, pois você não consegue destruí-lo agora. Após Sin desaparecer, Wakka nota que Tidus não se encontra no navio. Ele caiu e está sendo atacado por monstros. Wakka chega para ajudá-lo. O combate passa para dentro da água. Aqui é importante Tidus e Wakka sobreviverem a este segundo encontro. A batalha é bem difícil. Use a

Passo a passo



habilidade CHEER de Tidus e o DARK ATTACK de Wakka para cegar os monstros. Concentre seus ataques em ECHUILLES, o monstro principal. Ele usa dois ataques DRAIN TOUCH e depois o BLENDER Ataque (bem forte). Continue com seus ataques para cegá-los e após isso os mais fortes. Recupere o HP sempre que estiver em baixa. Procure não perder a luta neste momento senão, é Game Over na certa.



Kilika

Veja o movie. Na manhã seguinte, um dos membros do time dos Aurochs avisa Tidus que Wakka está o esperando. Antes, converse com todos pelo caminho. Do lado esquerdo há um caminho em que você encontra uma menina chorando, ali parece ser a casa dela. Salve-a. Depois vá até o bar. Lá você encontra o Al Bhed Primer Vol.IV. Fale com a irmã da garota que você salvou e ganhe um item. Procure Wakka.

O SENHOR DA FLORESTA

Prossiga adiante e você verá um caminho por uma floresta. Após o save point, você encontra os Crusaders novamente. Ele explica sobre um novo inimigo que você pode enfrentar ou não (a seu critério). Se decidir enfrentá-lo, siga adiante sempre em frente que você o encontrará.

CHEFE - LORD OCHU (opcional)

Esta batalha envolve todos os seus personagens. Deixe Lulu em sua equipe e ataque com Fire. Use o Haste de Tidus (se você já tiver esta habilidade) em Lulu para aumentar a velocidade dela. Kimahri se dá bem contra Ochu com ataques físicos e Wakka faz com que Ochu não use magias se ele atacar com Silence Attack. Yuna pode restaurar o HP de algum personagem e também curar o envenenamento com ESUNA.
Tenha certeza de que a arma de pelo menos um personagem está com a habilidade SENSOR. Quando o HP de Ochu estiver por volta de 2000, chame o aeon de Yuna (Valefor) e continue com ataques baseados em fogo. Com Valefor, o ataque Earthquake de Ochu não tem efeito. Depois de derrotar Ochu, você poderá explorar a floresta à procura de outros ítens se desejar. Suba as escadas e siga até Kilika Temple.

CHEFE - SINSPAWN GENEAUX

Concentre-se primeiro nos tentáculos. Se Kimahri estiver com uma arma e ela possuir a técnica PIERCING equipada, ele poderá atacar diretamente o chefe, caso contrário, ataque primeiro os tentáculos. Use Haste em Lulu e use magia baseado em fogo. Ataques físicos funcionam bem. Uma vez derrotados os tentáculos, o corpo do monstro surge. Agora sem a carapaça protetora, os ataques físicos funcionam, mas magias de fogo são mais eficientes.
Use o Silence Attack de Wakka para que o monstro não use magia e Yuna para recuperar membros da equipe que estejam fracos ou envenenados. Yuna também pode usar Valefor com o ataque Sonic Wings para atrasar o ataque de Geneaux.

CLOISTER OF TRIALS - KILIKA TEMPLE

Aqui você encontra outro Cloister of Trials (quebra-cabeça) para resolver. Após o encontro com alguns adversários de Blitzball e uma summoner (Donna), entre no templo e resolva o enigma.

1. Entre e remova a KILIKA SPHERE do pedestal da esquerda.

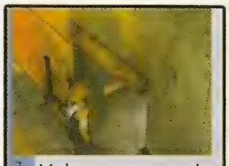
2. Coloque esta esfera no buraco na próxima porta. Ela irá se incendiar. Remova a esfera e passe para a próxima sala.

3. Entre e vá para a parede mais ao norte e coloque a esfera no buraco. Surge um Glyph. Retire a Kilika Sphere e coloque neste espaço. Toque o Glyph.

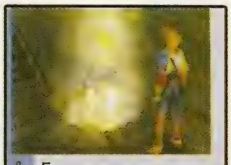
4. Remova a Glyph Sphere que aparece e coloque num dos buracos vistos anteriormente.

5. Entre na próxima sala e vá para a direita. Pise no simbolo no chão para que o pedestal apareça nesta sala.

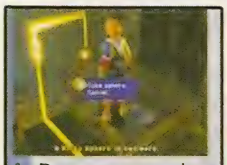
6. Pegue a Kilika Sphere da parede da direita para parar com as chamas. Coloque esta esfera no pedestal.



7. Volte para a sala anterior e pegue a Glyph Sphere. Coloque na parede que você encontrou a Kilika Sphere.

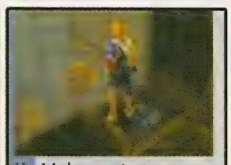


8. Empurre o pedestal com a Kilika Sphere, para o local com a marca no chão. A plataforma desce.



9. Desça as escadas e pegue a Kilika Sphere na parede. Coloque-a na próxima saída.

10. Obtenha a Destruction Sphere dentro da sala secreta, no topo da plataforma. Pegue-a, desça e coloque a esfera.



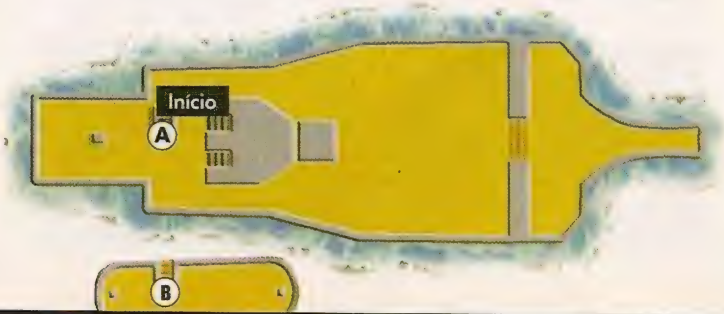
11. Volte até a parede que se abriu. Abra o baú e pegue a Red Armlet.

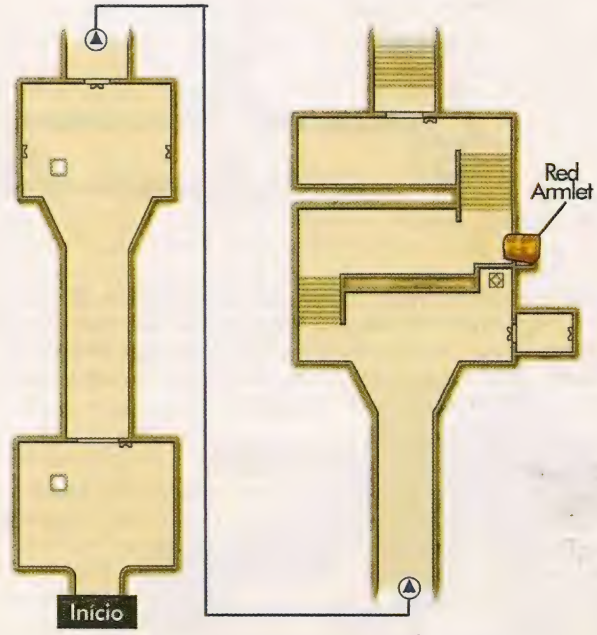
12. Pegue a Kilika Sphere do buraco perto da saída e continue até a próxima porta.

Converse com Wakka, até ele não ter mais nada a falar. Tente sair da sala que Yuna retorna. Agora ela pode controlar um novo Aeon, IFRIT (elemento Fogo). Saia do templo e retorne a vila pela floresta. Encontre o restante de sua equipe no porto e escolha a opção de embarcar (embark).

S.S. Winno

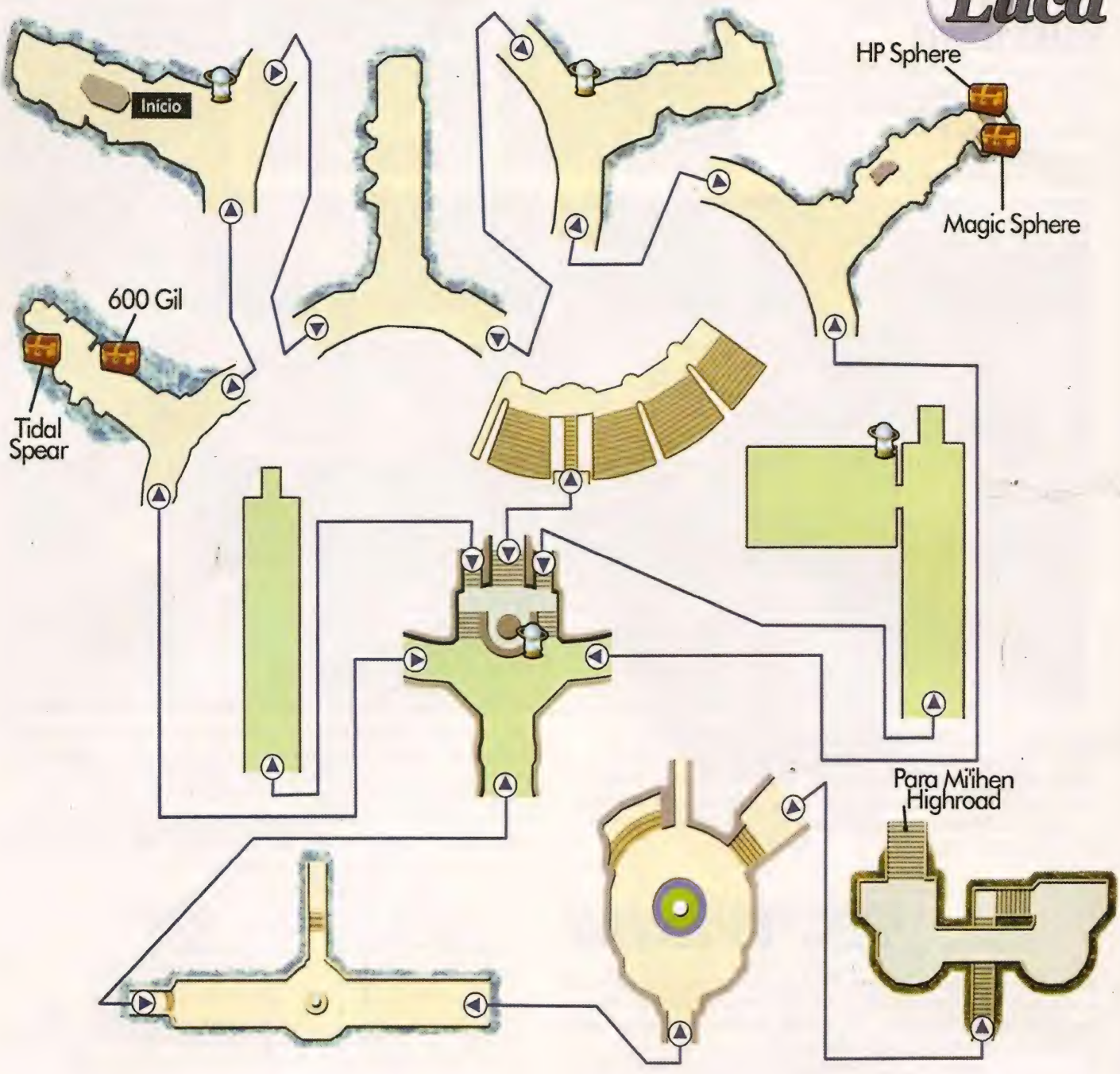
Saia da cabine e fale com O'aka. Provavelmente ele irá pedir mais dinheiro (Gil). Se você não necessitar de ítens, pode dá-lo a ele. Será bem vantajoso futuramente. Saia e vá para o deck do navio.
Se subir as escadas, você encontra Lulu conversando com Wakka. Tidus não sobe e fica ouvindo a conversa de ambos. Desça as escadas e torne a subir para ouvir mais um trecho da conversa. Repita esta operação até não ter mais nada a ouvir. Uma boa parte da história é revelada nesta conversa; é interessante saber. Depois vá procurar Yuna. Após conversar com ela, você encontra uma bola de blitzball no meio do deck. Examine-a, para que você tente aprender uma habilidade nova (Jetch Shot Challenge). É importante aprender esta técnica. Tente realizá-la, pois no jogo de blitzball ela será extremamente útil.





Passo a passo

Luca



Vá para o norte. Veja a chegada do Grande Mestre Mika. Veja o movie.Dentro do armário do vestiário do Aurochs Team, você encontra um tutorial e regras do Blitzball. Tente aprender, pois pelo menos uma vez, você terá que jogar este esporte.

PROCURANDO POR AURON

Saindo do vestiário, perca alguns momentos para procurar por ítens úteis. No salão onde estão outros jogadores, você encontra o Al Bhed Primer Vol.VI e também dois Hi-Potions. Depois de coletar todos os ítens, saia e procure Yuna.

THE SPHERE THEATHER (TEATRO)

Aqui é um local onde você pode rever as cenas de CGs (computação gráfica) existentes no jogo. Somente as cenas que você viu serão gravadas. Para isso você irá precisar de uma certa quantia em dinheiro. É interessante você voltar aqui antes do final do jogo. Assim terá todas as cenas e músicas disponíveis (exceto o final do jogo) e dinheiro suficiente. Continue examinando todo o local, até Tidus receber a notícia de que Yuna foi raptada. Siga os eventos até chegar a Doca número 4. Seu grupo agora irá enfrentar um novo chefe.

CHEFE - OBLITZERATOR

Com Tidus, use o Haste em Lulu e use magias do elemento raio (thunder). Examine o guindaste ao lado (CRANE). No momento ele está sem energia e Tidus não sabe o que fazer. Use ataques físicos de Tidus e Kimahri no inimigo, tomando cuidado com o ataque de Oblitzerator pois é muito forte. Recupere o HP quando necessário. Com a Lulu, use a magia THUNDER no crane por uns três turnos até ele ligar. Quando ele começar a funcionar, use o trigger command de Tidus para usar a máquina. O guindaste irá arrancar a parte superior de Oblitzerator. Isso causará uma grande redução de HP dele, além de imobilizá-lo. Recupere o HP de sua equipe assim que possível.

TEMPO PARA JOGAR BLITZBALL

Após salvar Yuna, você verá e jogará a parte final do jogo de blitzball. Jogue e não se importe com o resultado. Porém, se vencer, o level dos seus jogadores se eleva. Após o jogo, alguns monstros invadem o local. Enfrente-os. Aqui você encontra finalmente, Auron. De agora em diante, ele fará parte de seu grupo.

Mi'ihen Highroad

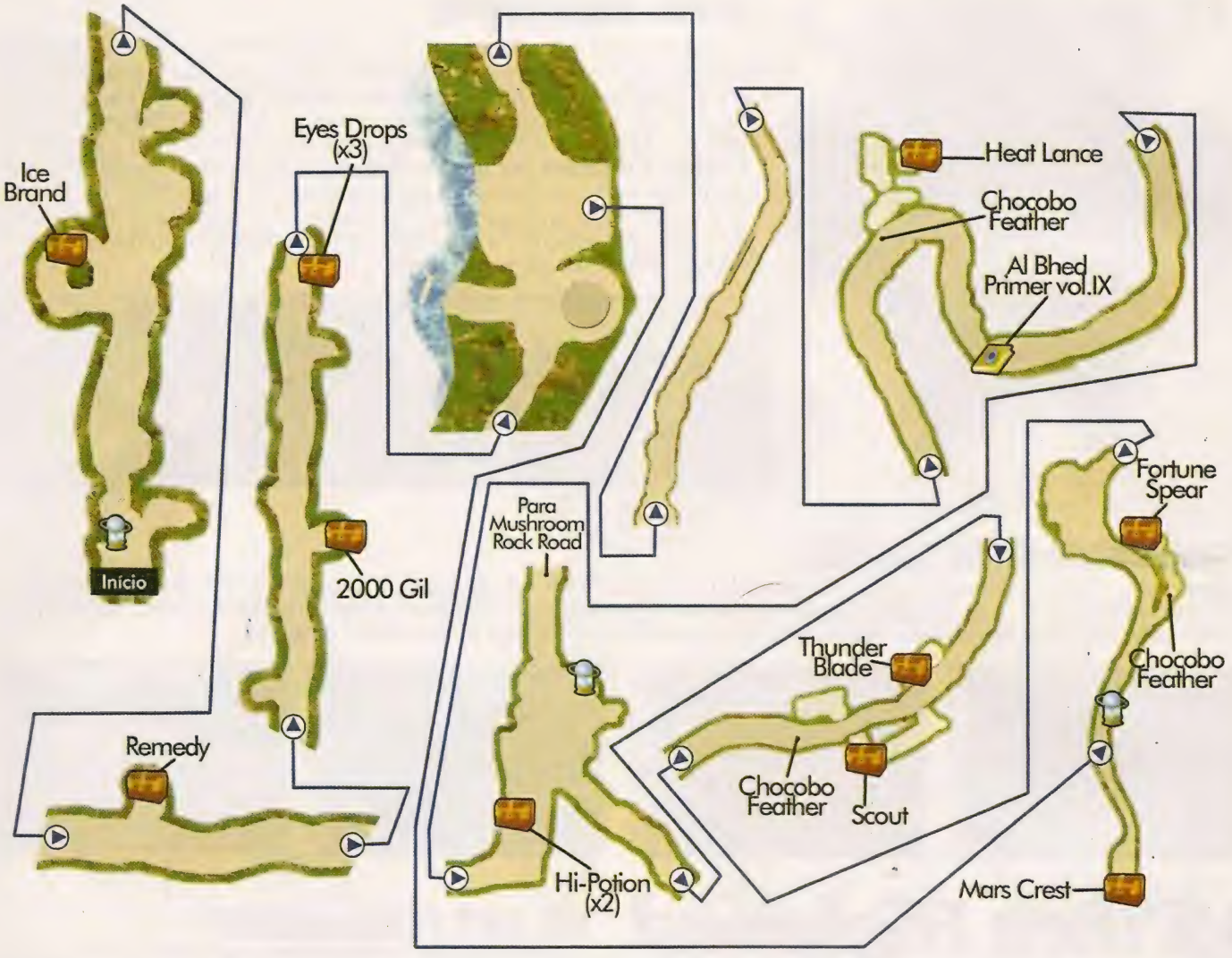
Primeiro, salve seu game no save point à esquerda. Note que uma nova opção aparece no menu save, que é Play Blitzball. Se você quiser participar de um jogo completo de Blitzball, basta escolher esta opção, se desejar. Fale com todos os personagens que encontrar para receber ítens importantes. No lado esquerdo da estrada, você encontra um historiador chamado Maechen. Ele lhe dará algumas informações. Durante a jornada, você encontrará alguns inimigos voadores. Wakka é extremamente eficiente com eles. Já os monstros mais fortes são para Auron. Depois de encontrar com os Chocobos Knights, vá até uma pequena área do seu lado direito para encontrar Belgemine. Ela irá desafiar Yuna para uma importante batalha de Aeons. Vencendo, você recebe o Echo Ring, perdendo, receberá o Seeker's Ring.

MR. RIN'S TRAVEL AGENCY

Após uma breve conversa na agência de viagens, procure Yuna e converse com ela. Volte para a agência e fale com todos que você recebe a LEVEL 1 KEY SPHERE. Aqui também são vendidas armas baseadas no elemento pérola (Pearl Armor), que elevam sua defesa contra magias. Quando estiver saindo, Rin lhe dará o Al Bhed Primer Vol.VIII. Saia e enfrente um outro chefe.

CHEFE - CHOCOBO EATER

Inicie a batalha com Lulu, Tidus e Wakka. Dê um Haste em Lulu. Use o Dark Attack de Wakka para cegar o monstro e use as magias de Lulu. Eventualmente, troque Tidus e Wakka, por Kimahri e Auron. Use o Power Break de Auron para reduzir a resistência do monstro a ataques. Quando o Chocobo Eater receber um certo dano, ele começa um ataque que jogará toda sua equipe para trás, tentando jogá-los para um abismo. Troque qualquer personagem por Yuna. Se puder, espere



o Overdrive de Yuna carregar e use-o. O Gran Summon Overdrive de Yuna será suficiente para derrotar o monstro. Feito isto, você recebe duas Lv.1 KEY SPHERES.

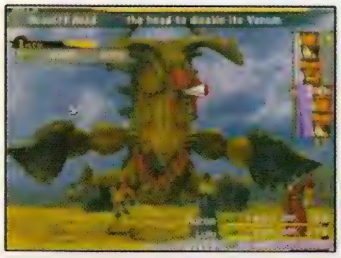
Se por acaso o monstro conseguir empurrar a sua equipe pelo abismo, você terá um duro caminho de volta. Caso contrário, Rin irá oferecer um Chocobo para você prosseguir o seu caminho. Com o chocobo, a jornada é mais rápida, pois além de correr mais, ele evita as batalhas aleatórias que podem ocorrer.

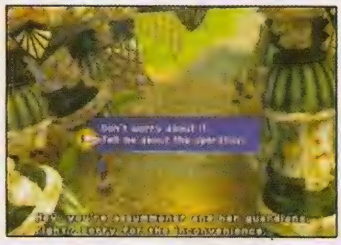
PORTÕES DE MUSHROOM ROCK

Continuando seu caminho após a Agência de Rin, você encontra Selinda. Próxima a ela, você encontra o Al Bhed Primer Vol.IX no chão.

Adiante, você encontra um caminho alternativo do lado direito do mapa. (próximo ao portão). Este é um caminho alternativo e usado para pegar mais alguns ítens. O interessante é usar o chocobo para poder alcançar locais antes inacessíveis. Pegue um chocobo e vá procurando. Quando você achar uma pena amarela no chão, há o indício de que o chocobo pode saltar dali para outro local. Basta chegar perto da pena e pressionar X para que o chocobo salte. Neste setor você encontra a Thunder Blade, a Scout, Fortune Spheres. No final deste caminho você encontra um ítem muito importante que é a Mars Crest (usada para elevar o poder da arma celestial de Auron). Siga até o portão. Veja a cena. Depois que conseguir a autorização, fale com o guarda da esquerda. Ele está aceitando doações para a causa. Em troca ele lhe dará um ítem. Se você doar 100 Gil ele lhe dará a Scout. Para 1000 Gil ele lhe dará em troca uma Ice Lance. E se você der 10,000 Gil, vai ter o Moon Ring de Yuna. Esta doação é opcional. Continuando seu caminho você entra em Mushroom Rock. Siga falando com todos os crusaders que você receberá bons ítens. Continue ao norte até Clasko impedir o seu caminho e lhe indicar por onde seguir. Prossiga até o próximo save point e você encontra uma plataforma. Pressione X para subir. Continue ao norte. Encontre um baú que contém 1000 Gil, um guarda lhe dará 10 potions. Seguindo adiante e encontre Shelinda. Ela recuperará seu HP e MP portanto, não deixe de falar com ela. Siga até o centro de comando. Você encontra Gatta. Não deixe de conversar

com ele. Esta conversa influenciará no destino de Luzzu e Gatta. Se você conversar duas vezes com Gatta e escolher a segunda opção, ele irá morrer na batalha seguinte. Porém a opção anterior fará com que Luzzu morra imediatamente. Prossiga adiante e quando estiver pronto para lutar, fale com o guarda que está no local onde tem a seta vermelha no mapa.



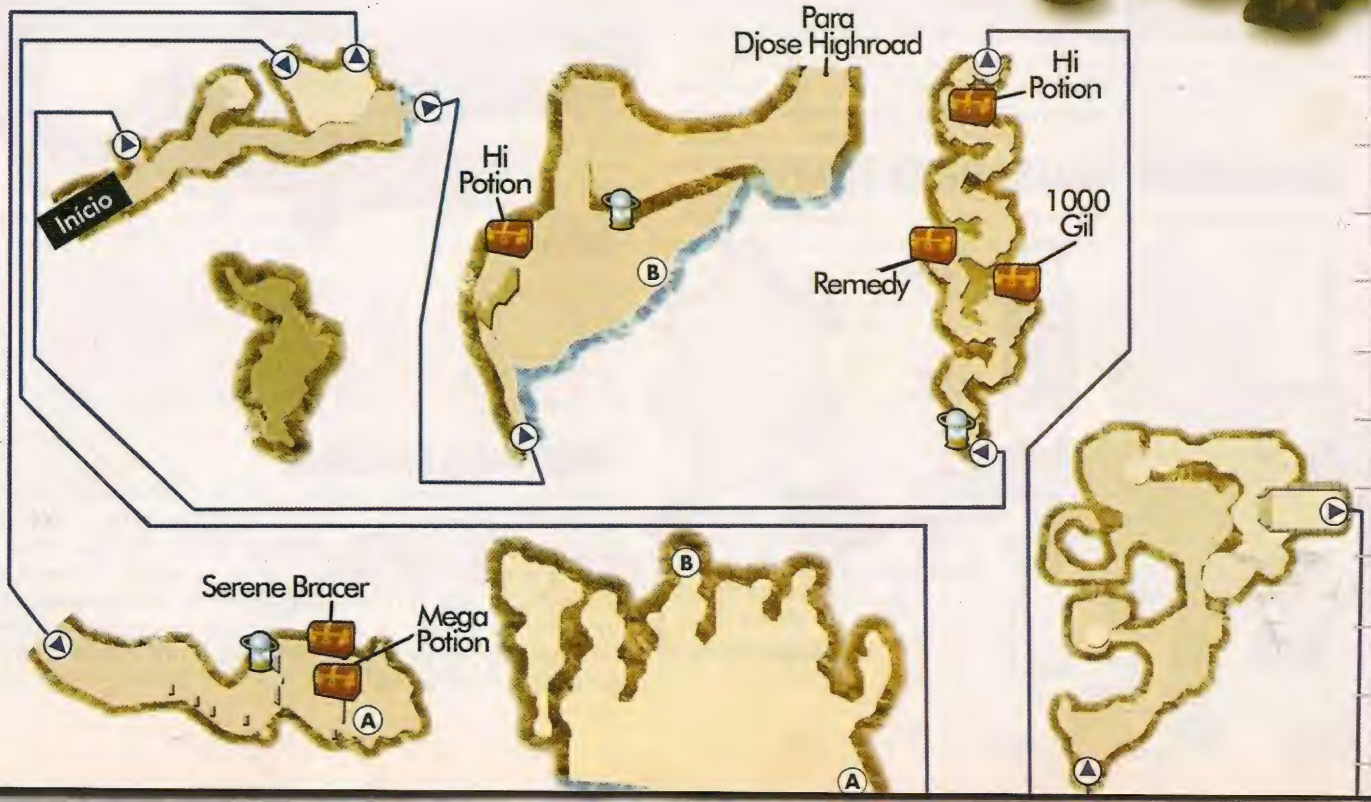


CHEFE - SINSPAWN GUI - 1° Ataque

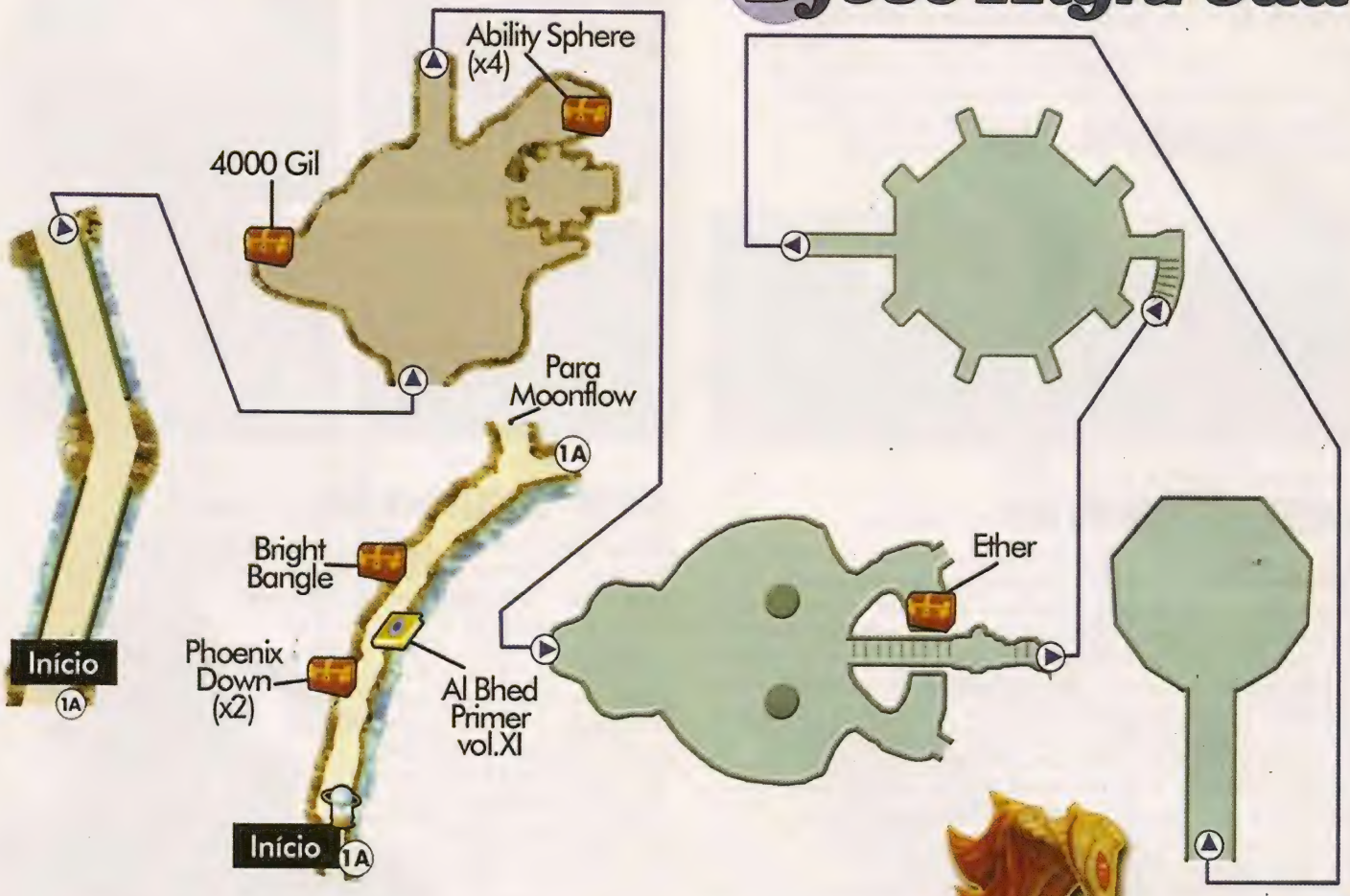
Este é um dos mais resistentes existentes no jogo, porém, se você já aprendeu algumas das habilidades mais importantes, se torna muito fácil vencê-lo. Comece com Lulu, Wakka e Yuna. Ocasionalmente a cabeça do monstro irá se mover. Se isto ocorrer, ela estará fora de alcance de ataques físicos, use ataque de longo alcance e magias. Use a magia **ESUNA** de Yuna para reverter o Vennon Attack de Gui. Continue com as magias mais fortes e os melhores ataques até vencê-lo. Depois de eliminar a cabeça, troque de estratégia e traga para a batalha os pesos pesados, Auron e Kimahri. Elimine os braços primeiro, pois Gui os usa para defender os ataques. Se Lulu souber alguma magia de level 2, ela poderá erradicá-los com apenas um ataque. Eliminando os braços, parta para o corpo com os ataques mais fortes.

CHEFE - SINSPAWN GUI - 2° Ataque

Após a batalha anterior, Yuna desperta e encontra Seymour enfrentando o mesmo monstro novamente. Agora ele está bem fraco, uma magia de fogo level 2 elimina a cabeça do monstro. Destrua os braços com magia e Piercing ataques. Use Yuna para recuperar o HP de todos, caso necessário. Terminada a batalha, você recebe o prêmio referente a batalha anterior e seis Lv.1 Key Spheres. Seu próximo objetivo é seguir para Djose.

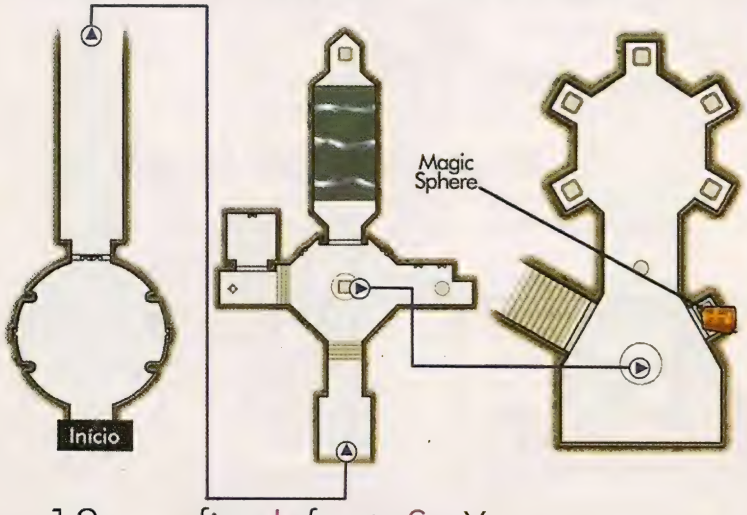


Djose Highroad



Como de costume, converse com todos para ganhar ítens. Depois de encontrar um baú que contém 2 Phoenix Down, siga mais adiante, do lado direito do caminho, escondido atrás de uma pedra com formato de torre, está o Al Bhed Primer Vol.XI. Prossiga sempre ao norte, fale com Auron e vá para o templo.

CLOISTER OF TRIALS - DJOSE TEMPLE



DICA

Neste caminho, você encontra um monstro chamado Basilisks. Ele tem o poder de transformar seus adversários em pedra e depois destruí-los. Com Kimahri em seu grupo, use a habilidade Lancet para aprender um dos mais devastadores Overdrives de Kimahri, o Stone Breath.

CHEGANDO EM DJOSE

Atravesse as pontes e fale com os Chocobos Knights se quiser. Depois que o templo abrir, procure por um baú do lado oeste, pois ele contém 4000 Gil. Do lado leste está a entrada do templo. Pegue a Ability Sphere perto da entrada. Há um sacerdote dentro da pousada que o impede de pegar o baú. Saia da pousada e entre no templo. Conheça Isaaru. Continue até achar a entrada do próximo enigma.

1. Pegue as esferas da direita e esquerda (uma de cada vez) e coloque nos buracos da porta que ela irá se abrir.

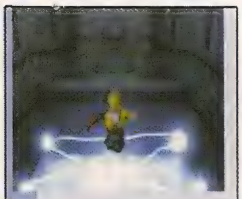
2. Pegue as Djose Sphere que estão uma de cada lado da porta e coloque-as nos buracos do lado direito da sala. O pedestal superior se energiza.

3. Empurre o pedestal para o lado direito até ficar sob o energizado. A esfera fica carregada de energia também.

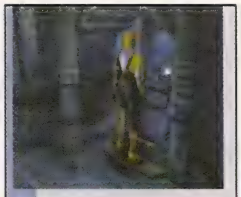
4. Pegue a esfera energizada e vá até a porta e coloque-a no buraco da direita. A porta se abre.

5. Remova as duas esferas que estão na parede e coloque-as no pedestal.

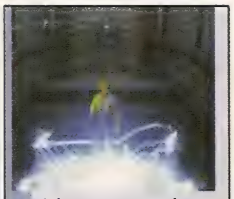
6. Vá para o canto oposto onde está o pedestal, observe o chão e pise no símbolo existente. O pedestal irá se teletransportar até o centro da sala.



7. Empurre o pedestal até a sala nova. O pedestal ficará suspenso nos raios. Use-o como apoio para pular para o outro lado.



8. Do outro lado, existe outro pedestal. Empurre-o para a parede. Um glyph surge, próximo do símbolo no chão.



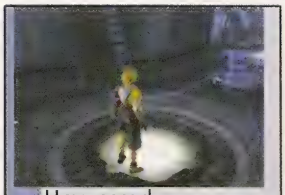
9. Volte para a sala anterior. Pise no símbolo no chão para teletransportar o pedetal de volta. Não toque no glyph por enquanto.

10. Pegue as esferas do pedestal e coloque-as de volta no local original, na primeira sala. Com isso os símbolos voltam a acender.

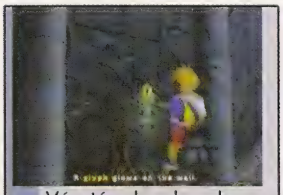
11. Pegue a Djose Sphere energizada e coloque do lado esquerdo da porta.

12. Com o símbolo completo, o pedestal se transforma num elevador. Suba na plataforma que ela irá subir.

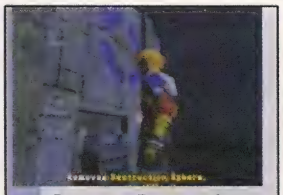
13. Aqui existem cinco pedestais especiais. Somente empurre todos eles para que o pedestal principal se teleporte para este andar.



14. Uma escada aparece. AGORA, desça de volta pelo elevador.



15. Vá até o local onde surgiu o glyph e toque nele.



16. Pegue a Destruction Sphere e retorne ao andar superior, pelo elevador.

17. Coloque a Destruction Sphere e coloque no buraco do pedestal. Uma parede se quebra e revela um baú. Pegue a Magic Sphere.

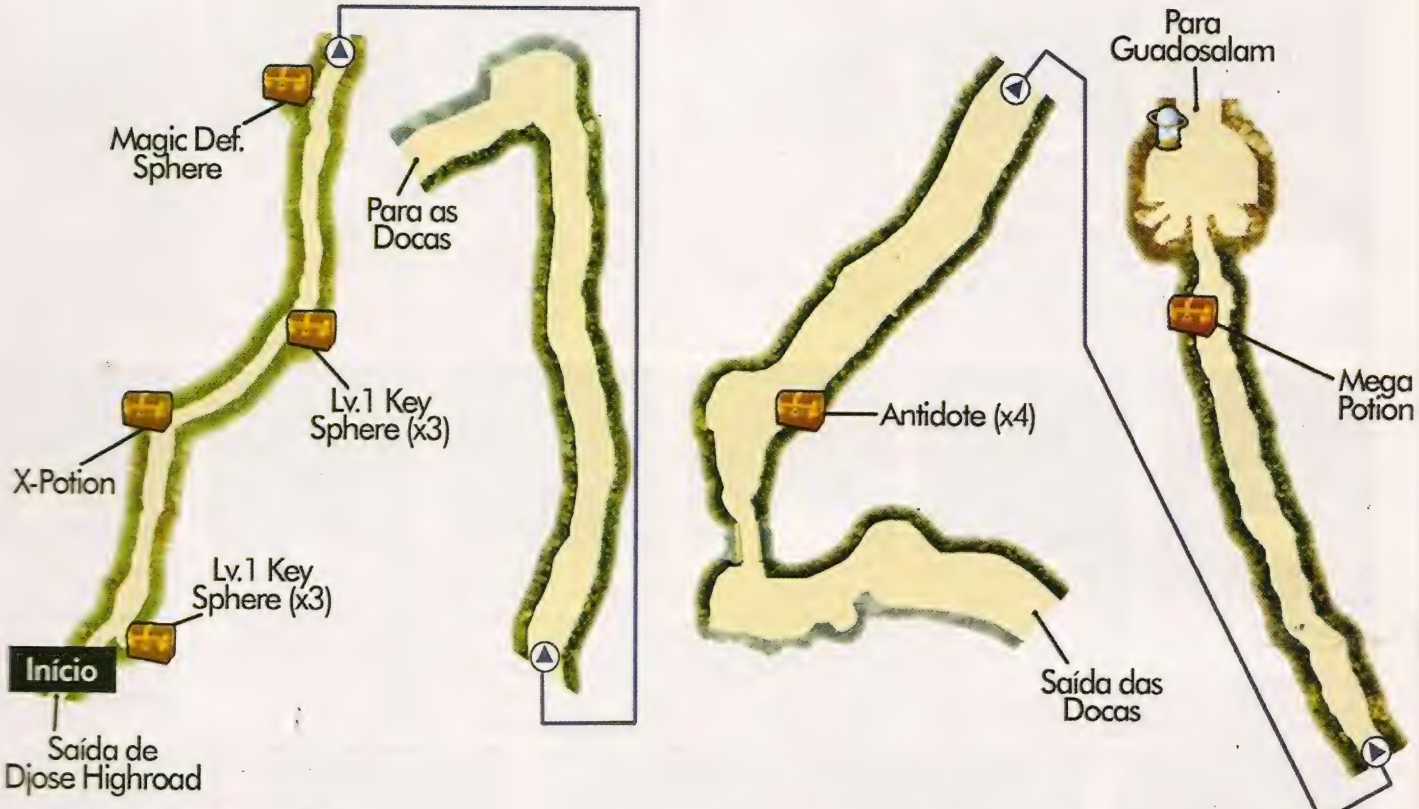
Resolvido o Cloister, Yuna entra na câmara. Yuna consegue seu terceiro Aeon: IXION. Na manhã seguinte, Tidus acorda numa pousada. Volte para dentro e pegue o SWITCH HITTER de um baú que agora está acessível. Fale com o restante do seu grupo. Eles estão aguardando Yuna acordar. Volte e entre no pequeno quarto à esquerda das escadas. Fale com a pessoa que está perto dela para que Yuna desperte.

Siga em frente pela ponte do templo e volte para a estrada de Djose. Alguns Crusaders estarão próximos à primeira ponte. Fale com eles e ganhe a HALBERD, e um personagem que passa pela ponte lhe dará duas Hi-Potions. Fale também com um homem solitário que ele lhe dará dez Potions. Após checar os Cavaleiros de Chocobos, siga com o grupo pela estrada, sempre ao norte e siga para Moonflow.

Moonflow

Siga para o norte e encontre Shelinda. Fale com ela. Mais adiante há uma pequena trilha onde está escondido um baú. Lá existem três Lv.1 key Spheres. Mais adiante existe outro baú com o mesmo conteúdo. Continue e encontre Belgemine novamente. Uma nova batalha de aeons se trava. Esta batalha é opcional, mas é altamente aconselhável travar esta batalha. No final você verá porque. Você irá enfrentar Ixion, controlado por Belgemine. É aconselhavel entrar nesta batalha com o overdrive de seu Aeon já no máximo. Use Boost para fortalecer seu aeon e os ataques mais fortes. Vencendo, você recebe dois Dragon Scales e novas habilidades para os seus aeons. Continue em frente até achar um meio de transporte (uma espécie de elefante). Veja o movie.

Passo a passo

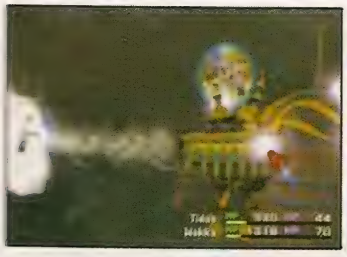


CHEFE - EXTRACTOR

Antes da luta, equipe Tidus e Wakka com armas que tenham habilidade de relâmpagos. Use Haste de Tidus em Wakka e nele mesmo. Parta para os ataques mais fortes e recupere o HP sempre que possível.

Chegando ao seu destino, encontre O'aka, o mercador para comprar algumas armas e ítens se desejar. Próximo a ele, você encontra o Al Bhed Primer vol.XII. Fale com todos e prossiga.

Aqui, finalmente Tidus encontra Rikku e ela agora faz parte de seu grupo. Rikku é a estranha personagem do início do jogo. Ela possui a habilidade de roubar ítens de inimigos (o que é muito útil). O Overdrive de Rikku é extremamente versátil. Ela pode misturar 2 ítens quaisquer do seu inventário, e transformá-lo em arma ou numa ajuda para seus companheiros.



Guadosalam

Depois de Tromell ir embora com Yuna, Rikku providencia um breve tutorial sobre a opção CUSTOMIZE que agora está disponível no menu. Esta é uma outra habilidade de Rikku. Ela pode evoluir suas armas com os ítens que você ganha. MUITO ÚTIL. Dê uma vasculhada no local. Existe uma sala em que você aprende como lutar contra monstros como LARVA e IRON GIANTS. Terminando a exploração de Guadosalam, vá até a porta vermelha e entre. Converse com os membros de sua equipe e logo após, entre na porta roxa. Siga adiante e veja os acontecimentos.

FARPLANE

Vá até o Farplane, local onde se conversa com seus antepassados ou entes queridos que se foram. Vá até lá e após os eventos, a arma de Tidus ganha algumas habilidades novas.

Fora das portas vermelhas, há um baú no lado direito que contém um Mega-Potion. Você deve evitar ir para dentro do salão principal até que você pegue todos os ítens na área.

Dentro da "casa", procure pelo Al Bhed Primer vol.XIII no centro do andar. Também há um baú escondido que contém 3000 Gil.

Mova-se além dos dois soldados da raça Guado para encontrar um elixir em um baú. A entrada ao Farplane está no alto da rampa, mas está fora dos limites no momento.

A loja de ítens de Guado está no nível médio da cidade. Se você emprestou dinheiro a O'aka, terá todo os mesmos armamentos que a loja mas por uma fração do preço.

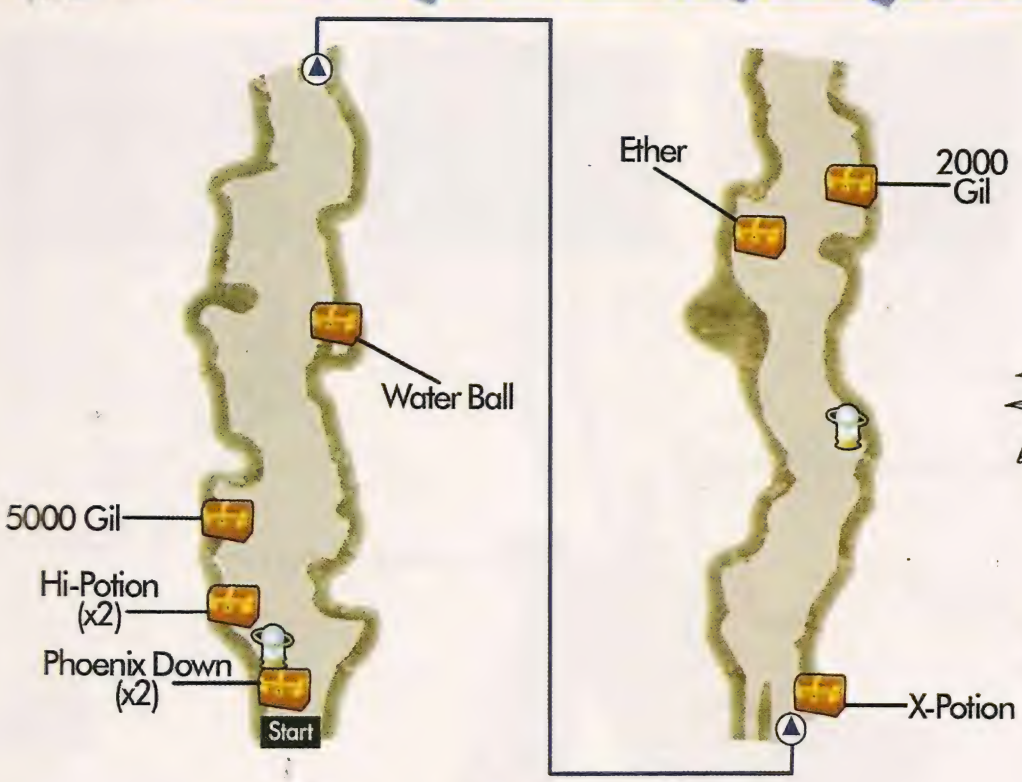
Thunder Plains

Esta área é recheada de trovões e relâmpagos. E eles insistem em cair sobre sua cabeça. Para desviar deles, você precisa ficar bem esperto. Quando a tela piscar, pressione rapidamente o botão X que Tidus irá desviar do raio. Dependendo da quantidade de vezes que você consegue desviar dos raios consecutivamente, ganha um prêmio. Os inimigos desta região são baseados no elemento raio. Use armas equipadas com habilidades baseadas em água (waterstrike) que não terá problemas. Aqui existem vários saves points, fazendo que este local seja excelente para se ganhar experiência e dinheiro. Na Agência de Viagens, fale com Rikku. Depois disso, Rin surge de um corredor e pergunta como vai o seu estudo da língua Al Bhed. Escolha a primeira opção e ele irá lhe dar o Al Bhed Primer Vol.XIV. Uma vez fora da Agência, dê uma olhada em volta para achar a Yellow Shield, um escudo para Tidus que anula qualquer ataque baseado em raios. Continue ao norte através da planície para chegar a Macalania.

PEDRAS QACTUAR

Existem algumas pedras com um desenho de um cacto encravado nelas. Por enquanto, nada ocorre com elas. Estas pedras são a chave para a arma celestial de Kimahri. Mais detalhes na seção SEGREDOS.

Passo a passo

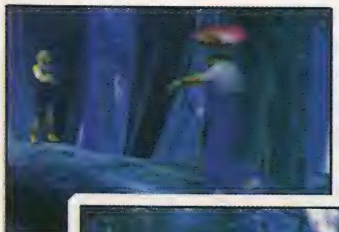


Macalania

CAÇA ÀS BORBOLETAS

Seguindo o caminho, você encontra um estranho sujeito com um cocar. Fale com ele e o mesmo lhe apresenta um novo minigame. Basta pegar sete borboletas azuis que você recebe um prêmio. Se por acaso encostar numa borboleta vermelha, além de perder alguns segundos, você terá que enfrentar uma batalha. Este minigame é importante para se conseguir um ítem para a arma celestial de kimahri.

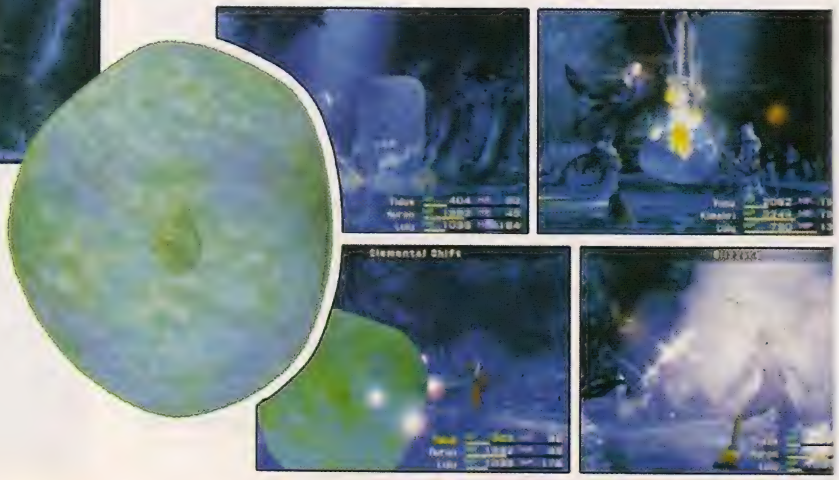
Mais adiante, você encontra novamente com O'aka. Dê uma olhada em sua mercadoria e compre se quiser. Observe o chão e encontre o Al Bhed Primer Vol.XV.

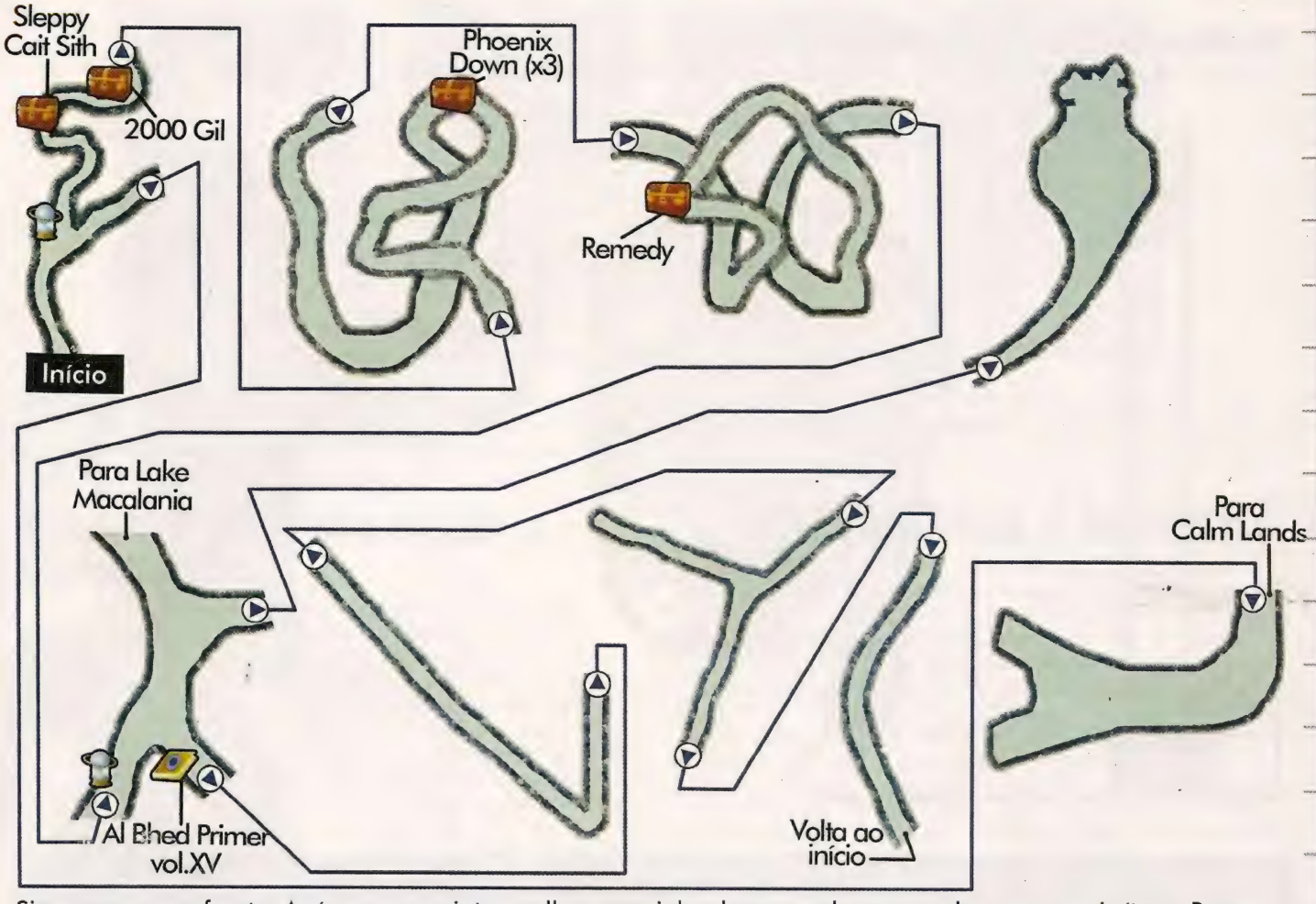


CHEFE - SPHERIMORPH

Antes da batalha, equipe seus personagens com armas sem características elementares. Ataques físicos causam danos mínimos, portanto, a magia é a chave. Quando você ataca Spherimorph, o contra-ataque será uma magia. Use como ataque, uma magia com o elemento oposto para causar um dano maior. Exemplo: se ele atacar com Fire, use Blizzard ou Blizzara. Use Yuna para recuperar o HP dos personagens e quando o overdrive dela estiver no máximo, chame o aeon Ixion ou Ifrit.

A criatura deixa uma esfera que contém uma mensagem do pai de Tidus (Jecht's Sphere). Existem outras espalhadas por toda Spira. Examine esta e Auron aprende um novo overdrive, o Shooting Star.





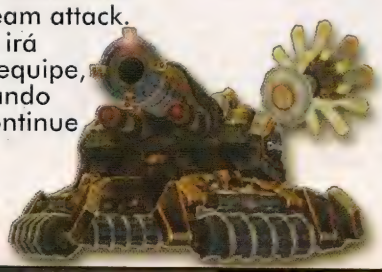
Siga sempre em frente. Após o save point, escolha o caminho da esquerda para poder pegar mais ítens. Pegue um baú que possui uma arma de Lulu, Sleepy Cait Sith.

MACALANIA LAKE

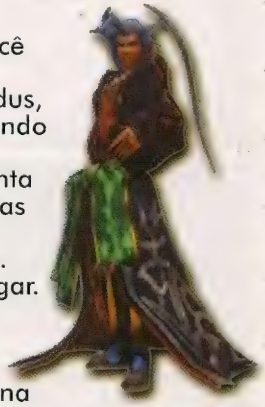
Seu grupo encontra Clasko e o Al Bhed Primer vol.XVI fora da agência. Salve seu jogo.

SUB-CHEFE - CRAWLER, NEGATOR

Primeiro, livre-se do pequeno Negator que fica flutuando. Aqui não use magia nem aeons. Use os talentos de Auron, Kimahri ou Tidus. Eliminando ele, agora você poderá usar magias e aeons. Crawler inicia uma contagem. Cuidado esse é o Mana Beam attack. Extremamente poderoso, esse ataque irá consumir grande parte do HP de sua equipe, a melhor maneira de suportá-lo é usando um aeon com a habilidade Shield. Continue até encontrar os próximos subchefes.



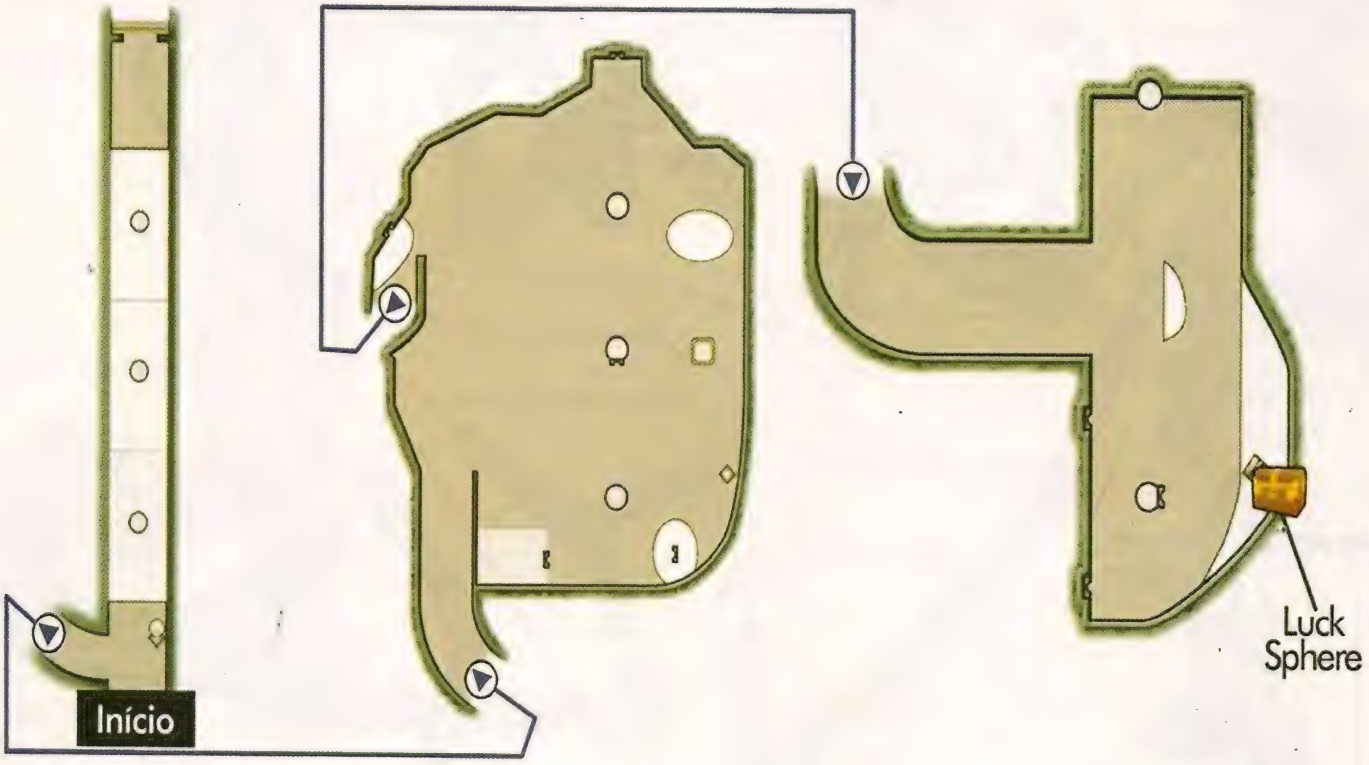
SUBCHEFE - SEYMOUR, GUADO, GUARDIANS(2) e ANIMA



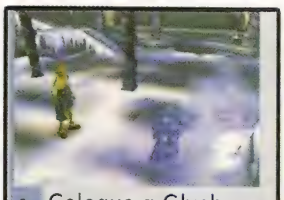
Esta é uma batalha para a qual você terá que ter uma boa estratégia e muito cuidado para não perder. Tidus, Yuna e Wakka podem usar o comando TALK antes de Anima ser evocado. Falando com Seymour, você aumenta a força de Tidus, a defesa de magias de Yuna. Os guardiões de Guado possuem a habilidade de autocura. Melhor eliminá-los em primeiro lugar. Use os ataques físicos mais fortes. Sem os guardiões, Seymour evoca Anima. Após alguns turnos, observe o menu de aeons e note que Yuna possui um novo aeon ainda sem nome (???). Trata-se de Shiva e ela está disponível para o uso. O Overdrive de Shiva, o Diamond Dust attack irá tirar 9999 HP de Anima! Continue até eliminar este aeon. Agora é a vez de Seymour. Use Haste em Yuna. Use a magia Bio de Lulu para envenenar Seymour e use os ataques de Auron com Magic Break.

MACALANIA TEMPLE - CLOISTER OF TRIALS

Entrando pelo túnel de gelo, note que, após passar por ele, o túnel desaparece.

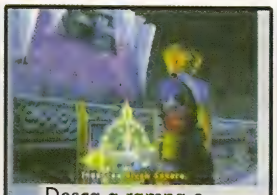


1. Desça a rampa e pegue a Glyph Sphere na coluna central.

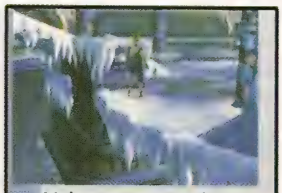


2. Coloque a Glyph Sphere no pedestal e empurre o pedestal até ele se chocar com uma formação de gelo.

3. Empurre o pedestal agora para a esquerda, para ele descer uma outra rampa.



4. Desça a rampa e remova a Glyph Sphere do pedestal e coloque-a na parede à esquerda. Uma seção se erguerá no andar superior, revelando a Macalania Sphere.

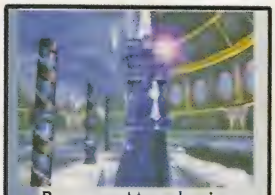


5. Volte para o andar superior e pegue a Macalania Sphere. Desça novamente e coloque esta esfera no pedestal.

6. Empurre o pedestal para frente para que ele se encaixe na base do pilar, trazendo de volta uma parte da ponte.

7. Remova a Macalania Sphere na entrada do Cloister. E coloque no buraco da coluna da esquerda. A ponte reaparece. Pegue a Maca-lania Sphere proxima a rampa e coloque-a na coluna central. A última seção da ponte reaparece.

8. Suba a rampa e note que no chão do lado direito existe um sinal. Pise nele que o pedestal aparecerá num novo local. Com o teleporte do pedestal, a última seção da ponte desaparece novamente.

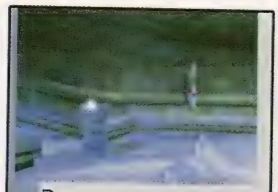


9. Pegue a Macalania Sphere e empurre o pedestal. Ele irá parar num local, revelando a Destruction Sphere.

10. Desça a rampa e pise no sinal que está no chão para teletransportar o pedestal ao local original. Pegue a Macalania Sphere que está em sua mão e coloque-a no buraco mais à frente para que a primeira pedra de gelo, volte a aparecer.

11. Pegue a Macalania Sphere da coluna central e coloque no espaço da rampa. Pegue a Destruction Sphere do pedestal. Vá para o lado da primeira coluna e coloque a Destruction Sphere no espaço da esquerda. Ele vai revelar um baú.

12. Retorne ao andar superior e pegue a Macalania Sphere que faz surgir a pedra de gelo (aquela que pára o pedestal). Coloque-a no pedestal e empurre-o para a rampa.



13. Desça a rampa e empurre o pedestal novamente para a base da coluna. Parte da ponte volta a surgir.

14. Suba a rampa e pegue a esfera e coloque na coluna restante. A ponte volta a ficar completa novamente. Saia.

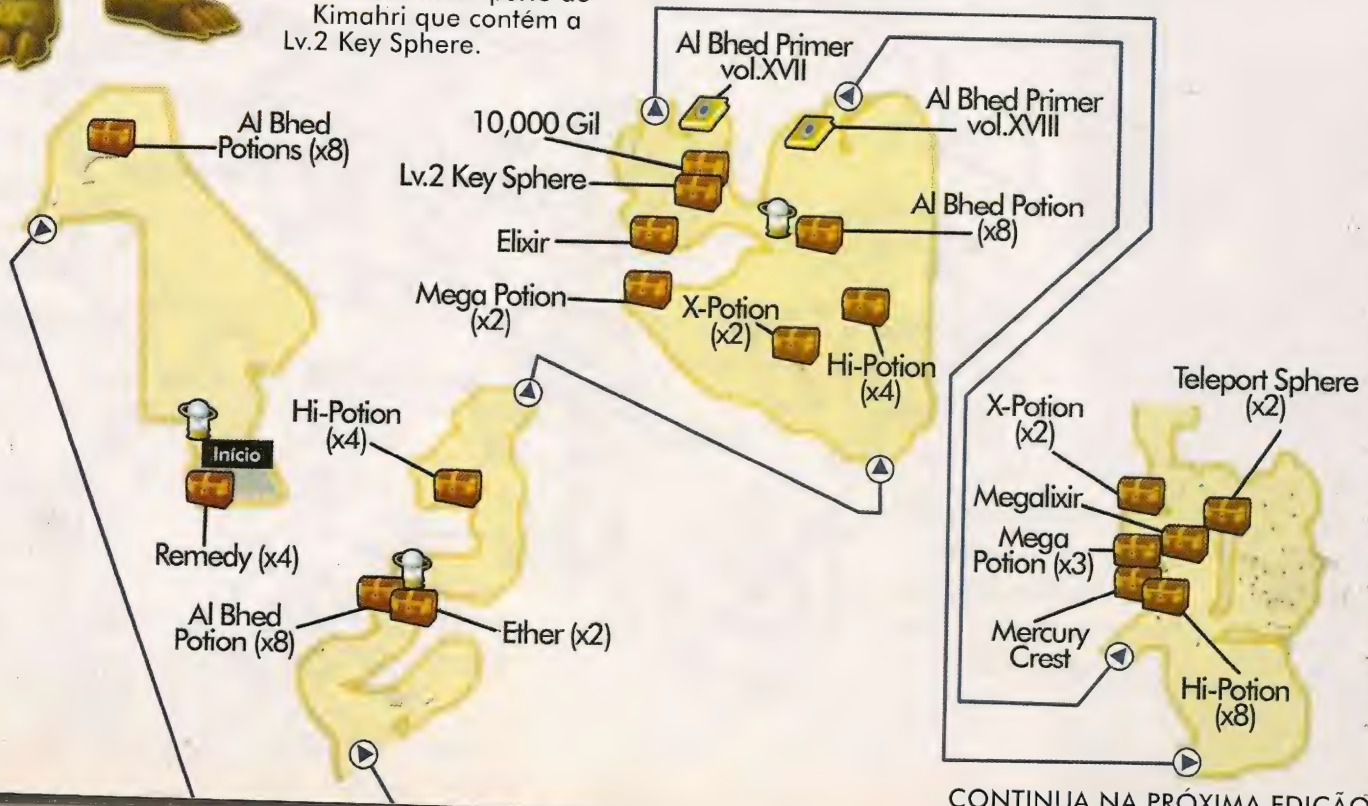
Depois de sair do templo, corra para que não seja alcançado por muitos guardas. Cada vez que os guardas o alcançarem, você terá que participar de uma luta. Quando chegar à saida, verá que existem dois caminhos a seguir. Ambos o levam para o mesmo local, mas escolha o caminho da esquerda pois há mais ítens a recolher por aqui, prossiga até o próximo save point.

SUB-CHEFE - WENDINGO, GUADO GUARDIAN (2)

Use o Sleep Attack de Wakka. Use magias baseadas no Fogo. Aplique Haste em Lulu. Se Wendingo acordar, use o Power Break de Auron. Use o Jinx de Kimahri. Use Yuna para recuperar o HP sempre que puder. Use o Save point para recuperar o HP de todos. Depois de Yuna sair, fale com todos os personagens. Existe um baú escondido perto de Kimahri que contém a Lv.2 Key Sphere.

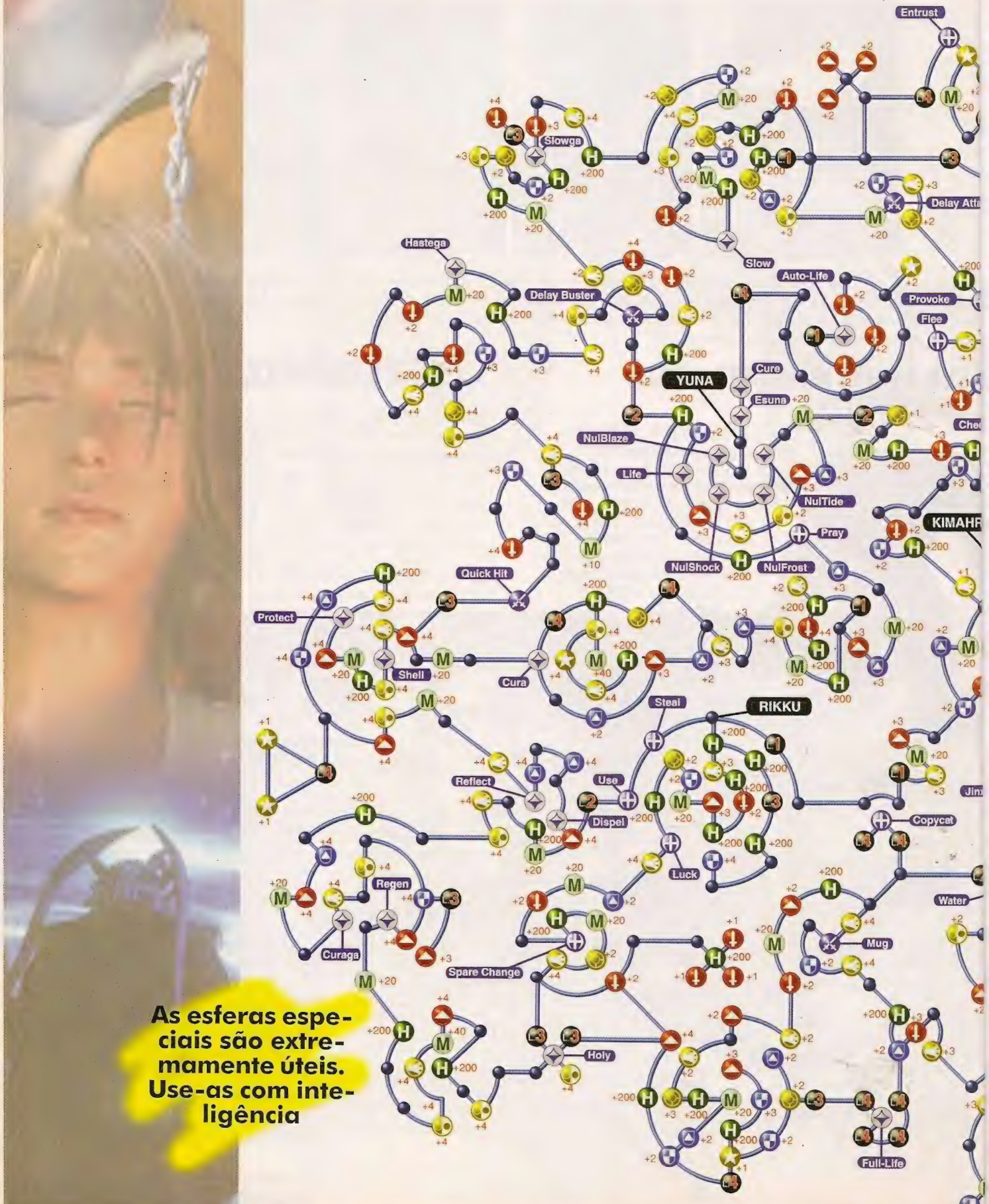
Sanubia Desert

Tidus acorda em um pequeno oásis. Dentro da água, você encontra um baú com quatro Remedies. Esta é uma área com muitos ítens. Movendo -se ao norte, Tidus encontra um inimigo bem forte, chamado ZU. Troque sua arma para outra que tenha a habilidade Darktouch (cega o inimigo). Quando Auron se junta a Tidus, use o Power Break e o Mental Break. E quando Lulu se juntar ao grupo, use o Bio para envenenar Zu. Não se esqueça. Aqui você encontra o Al Bhed Primer vol.XVII. Perto da saída tem o Al Bhed Primer vol.XVIII. Na útima área, existe um local que está inacessível por enquanto. Uma tempestade de areia não o deixa entrar. Isso só será possível quando você resolver o Cactuar minigame. Neste local, não deixe de pegar o Mercury Crest e duas Teleport Spheres.



CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Mapa do Sphere Grid



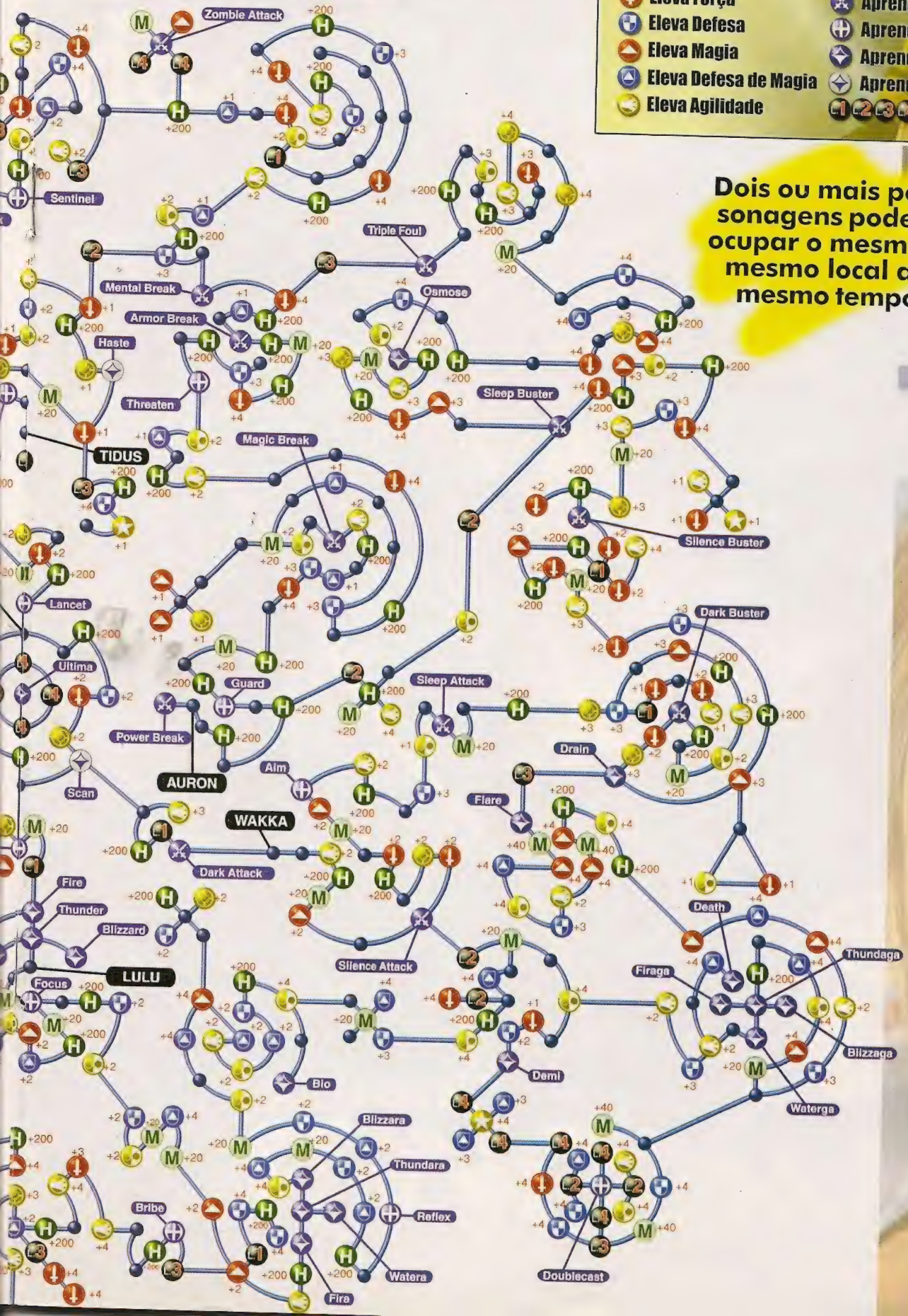
As esferas especiais são extremamente úteis. Use-as com inteligência

FINAL FANTASY X

Significado das Esferas

- Eleva Max HP
- Eleva Max MP
- Eleva Força
- Eleva Defesa
- Eleva Magia
- Eleva Defesa de Magia
- Eleva Agilidade
- Eleva Evasão
- Eleva Acuidade
- Eleva Sorte
- Aprende Habilidades
- Aprende Habilidade Especial
- Aprende Magia Negra
- Aprende Magia Branca
- L1 L2 L3 L4 Libera os Níveis 1,2,3 e 4

Dois ou mais personagens podem ocupar o mesmo o mesmo local ao mesmo tempo



FINAL FANTASY X
Len
sab
JÁ NAS BANCAS
GAMEOVER
A AÇÃO ACONTECE AQUI

do a GAMEOVER, Yuna
eria que ele é o vilão!

PIKMIN™

Passo a passo

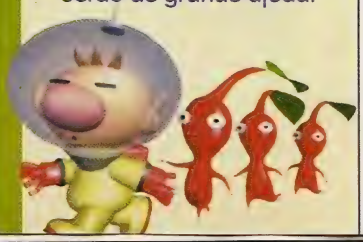
Você vai embarcar numa aventura que vai exigir raciocínio e estratégia para que possa ajudar o nosso amigo, Capitão Olimar, a se safar deste apuro em que ele se encontra. Nosso amigo estava viajando tranqüilamente pelo espaço, quando um meteoro colide com sua nave, fazendo ela cair em um estranho planeta. Olimar consegue controlar a queda sem danificar muito sua nave, porém, ela perdeu trinta importantes partes, sem as quais, não poderá decolar novamente. Para piorar a situação, a atmosfera do planeta é mortal para Olimar. Sua missão: recuperar as peças que faltam par completar a Dolphin.

Os movimentos de Olimar

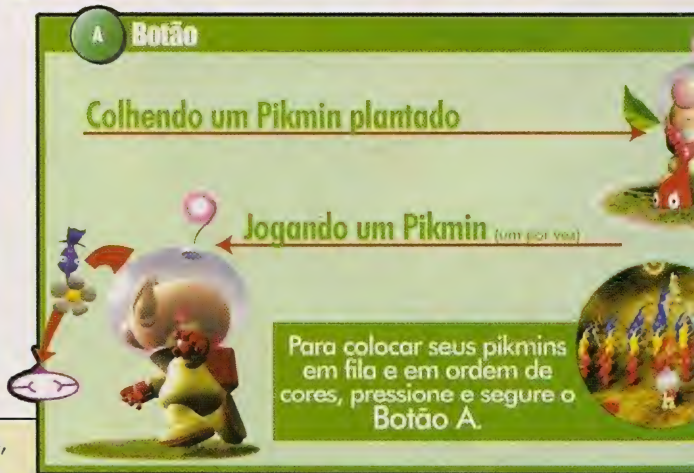
Nosso Herói

Olimar não pode sobreviver sem o seu traje espacial neste planeta. O suprimento de ar do traje dura exatos trinta dias. Ele não carrega objeto nenhum, não pula e não corre. Seu único recurso é um apito, com o qual ele controla os pikmins. Ele possui apenas um ataque (muito fraco por sinal) que é eficiente apenas em pequenos inimigos.

Após arrancar os Pikmins, eles passarão a segui-lo. Serão de grande ajuda.



A Botão



Em compensação, existem vários comandos que Olimar usa para comandar os pikmins. O Botão A é usado para colher novos pikmins, arremessá-los ou atacar um pequeno inseto.

Depois que a semente cair no solo, só é possível colher os pikmins quando surgir uma folha na extremidade da semente. Caso você demore um pouco para colher o pikmin, esta folha pode se tornar um botão, o que deixa ele um pouco mais rápido. Porém, existem outros meios mais fáceis para evoluí-los.

Para reunir os pikmins que ficaram de lado, sem função para realizar, use o seu apito radar. Note que um círculo se forma quando o apito é usado. Se você pressionar levemente o apito, um pequeno círculo é formado. Pressionando totalmente o botão, você verá um grande círculo.

Os tipos de Pikmins

O que são os Pikmins? Pikmins são uma misteriosa forma de vida que Olimar encontra no planeta em que sua nave caiu. Por alguma razão que desconhecemos, eles irão cooperar com você. Eles podem carregar ou empurrar objetos, atacar inimigos, destruir obstáculos ou mesmo construir pontes. Não reclamam de nada e são obedientes. Os Pikmins podem evoluir de folha para bulbo e finalmente para flor. Quando um grupo de pikmins se torna flor, eles ficam muito mais rápidos e fortes. Para o pikmin evoluir, procure alimentá-lo com o que eles mais gostam, uma espécie de geléia que brota em certos locais. Os prórpios pikmins encontram esses locais. Eles param e começam a extrair esse tipo de geléia, do solo para depois comê-lo.

Por algum motivo, alguns pikmins ficam perdidos ou parados após completarem as suas tarefas. Repare que neste caso, a cor dos pikmins muda, tornando-se pálidos. Isso indica que eles não sabem o que fazer e ficarão nesta situação até que Olimar os chame de volta. Use o mapa para saber a localização destes pikmins perdidos ou parados. Se eles forem deixados para trás, correm o risco de serem eliminados.

PIKMIN™ Passo a passo

Os Pikmins podem fazer várias coisas

Atacando Inimigos

Quebrando Muros

Movendo Obstáculos

Trabalhando juntos

Carregando Objetos

Movendo partes da Nave

Construindo Pontes

Encontrando novas áreas

O Radar e a Nave

Nome da Área
Área explorada no momento.

Mapa da área
Área onde você está.

Número de Pikmins
Mostra o número de Pikmins com Olimar e dentro das naves.

Quantidade de Pikmins deixados na área
Se deixar Pikmins na área no final do dia, eles serão perdidos.

Número de partes da nave (encontrada/restante)

Quando você já estiver com 100 Pikmins no campo, a nave não soltará mais sementes até você recolher alguns para dentro da nave.

Sement
Pikmin

A Tela do Jogo

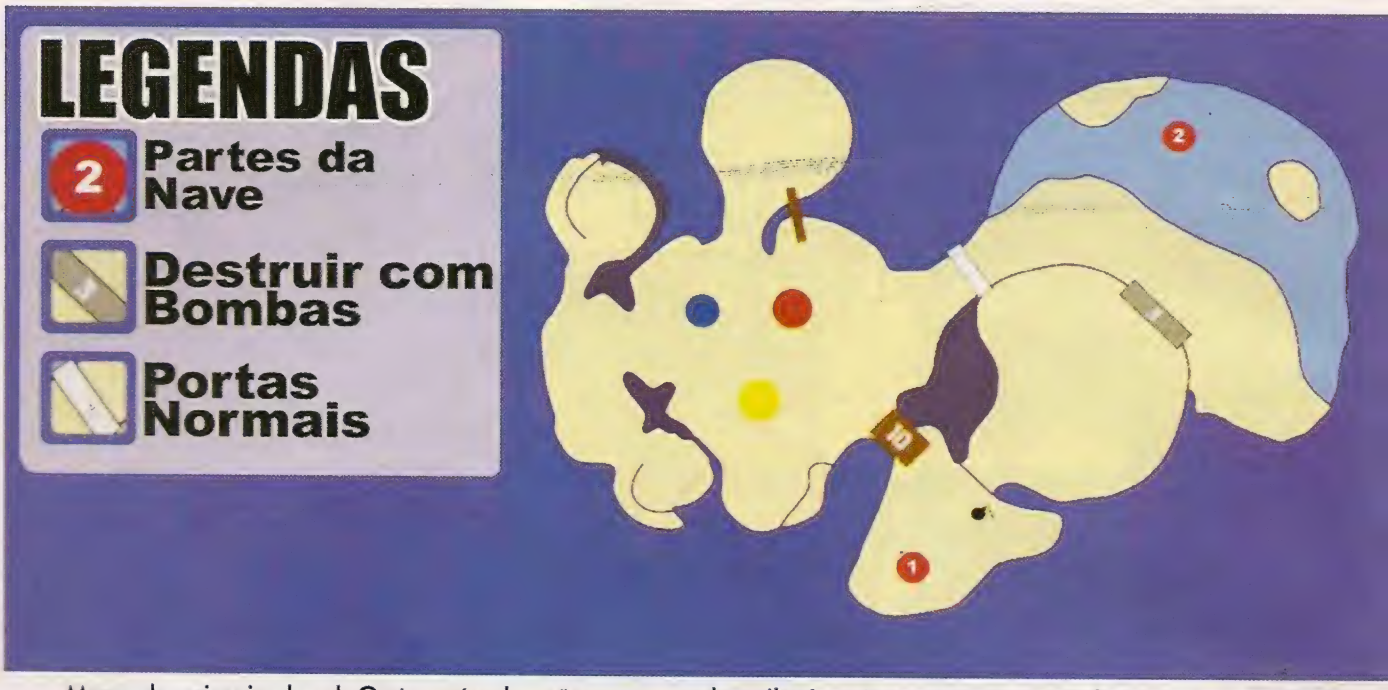
Iniciando o Jogo

Para entender este passo a passo, vamos explicar como este guia vai ajudá-lo. As peças **NÃO** estão na ordem que você vai pegá-las. Elas estão indicadas por números em seqüência apenas para facilitar sua localização. Porém, explicamos como você deve agir para conseguir atingir o seu objetivo. Exemplo, na primeira fase existem duas peças, sendo que uma delas você não irá conseguir pegar, pois irá precisar de pikmins de outra cor, coisa que você consegue só em outra fase. Leia este detonado antes, para saber o que irá fazer e como um guia para saber o que está faltando pegar. Boa diversão!.

Local: The Impact Site

1.The Main Engine

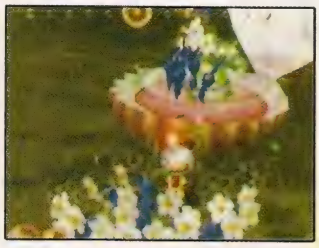
O jogo vai lhe dar uma mão no início para passar a primeira fase. Esta é a única fase do jogo em que não existe limite de tempo para realizar as tarefas. Primeiro, você deve encontrar a "nave" dos pikmins. É uma espécie de bolota vermelha (para os pikmins vermelhos. Cada pikmin tem a sua nave na cor correspondente). Encontrando-a, você terá um pikmin vermelho. Com ele, você deverá criar o restante da turma. Como só os pikmins podem carregar, quebrar, construir ou lutar contra objetos e inimigos, é interessante que você crie a maior quantidade possível de pikmins. Lembrando que independente da quantidade, você só poderá comandar 100 pikmins ao mesmo tempo. Vasculhe a área, atrás dos botões das flores e dos que estão espalhados no chão. Aqui você conseguirá no máximo uns 12 pikmins, mas é o suficiente. Empurre a caixa que está fechando o caminho que você encontra a primeira peça da sua nave (Main Engine), o motor. Para carregá-lo até a sua nave, é necessário 20 pikmins. Use a caixa como ponte e suba a rampa. Note que há um grande botão, leve-o para a nave e retire os novos pikmins, para ter o número suficiente para transportar o motor. Feito isso, a primeira fase se conclui. Se você deixou algum pikmin perdido, plantado ou algum botão, recolha-os antes de levar o motor.



Mapa do primeiro local. Os tres círculos são as naves dos pikmins. A sua nave sempre ficará junto a elas.

2. Positron Generator

Inicialmente você não tem acesso a esta parte, pois são necessários os outros dois tipos de pikmins (amarelo e azul). Com 3 pikmins amarelos, pegue as pedras explosivas e use-as para derrubar o muro. Deixe os amarelos de lado e pegue no mínimo 20 pikmins azuis e procure uma ostra bem no meio da água. Jogue de 5 a 8 pikmins dentro da ostra e chame-os de volta rapidamente, pois a ostra irá fechar e se algum pikmin estiver dentro, será comido. Repita a operação até ela soltar a pérola, que na verdade é parte de sua nave. Existem 3 ostras neste cenário. Aqui é um bom lugar para se aumentar a quantidade de seus pikmins, pois cada pérola dá direito a 50 pikmins de uma única vez. Só tenha a atenção de não fazer isso muito próximo do horário de partir pois, se você não conseguir colher todos os pikmins, eles serão deixados para trás.



3. Eternal Fuel Dynamo

Logo que você abrir o primeiro portão, verá esta parte da nave. Pegue 40 pikmins para carregar a peça. Caso você prefira, limpe o caminho antes, matando todos os insetos que aparecem para depois levar a peça mais tranqüilamente.

4. Whimsical Radar

Esta parte está em um local distante e de difícil acesso. Pegue uma boa quantidade de pikmins vermelhos e pelo menos 3 amarelos e siga em frente pelo caminho onde você encontrou o Eternal Fuel Dynamo. Mate os insetos (sempre usando os pikmins vermelhos) e continue até encontrar um portão escuro (bomb door). Agora pegue os pikmins amarelos e encontre as bombas. Você precisa de 3 bombas para derrubar este portão. Com o caminho livre pegue a peça com no mínimo 20 pikmins para carregá-lo.

5. Extraordinary Bolt

Pegue uns 10 pikmins amarelos e uns 50 pikmins vermelhos. Esta parte está depois da porta que você derruba com bombas. Pegue as bombas que encontrar pelo caminho com os pikmins amarelos. Siga em frente até encontrar um outro portão escuro. Você agora precisa de 9 bombas para derrubar este portão. Mate os insetos que aparecem pelo caminho. Pegue a peça. É necessário 30 pikmins para carregá-la de volta à nave.

6. Nova Blaster

Para pegar esta parte, será necessário passar pelo primeiro portão. Pegue uma boa quantidade de pikmins e deixe-os trabalhando para derrubá-lo, enquanto você faz outra coisa como criar mais pikmins. Quando o portão cair, pegue 30 pikmins e carregue a parte para a nave.

7. Shock Absorber

Aqui você precisa arremessar alguns pikmins vermelhos para a parte de cima, onde você vê um botão vermelho com o número 5. Mande mais de 30 pikmins, depois atravesse a poça de água e chame os pikmins, (não tente passar com os vermelhos na água, eles morrerão. E não use os azuis, pois eles são fracos para essa ocasião). Lute com o inimigo e após derrotá-lo, pegue a peça. São necessários 30 pikmins para carregar o Shock Absorber.

8. Sagitarius

Pegue um grupo de pikmins azuis e vermelhos para buscar esta peça. Faça os pikmins vermelhos construirem a ponte. Com os azuis, atravesse o lago e jogue-os para que eles construam a outra ponte. Faça com que os pikmins vermelhos matem os insetos que aparecerem, pois eles irão incomodar na hora do transporte da peça (além de matar pikmins, eles destroem a ponte). Quando ambas as pontes estiverem terminadas, pegue a peça usando 20 pikmins.

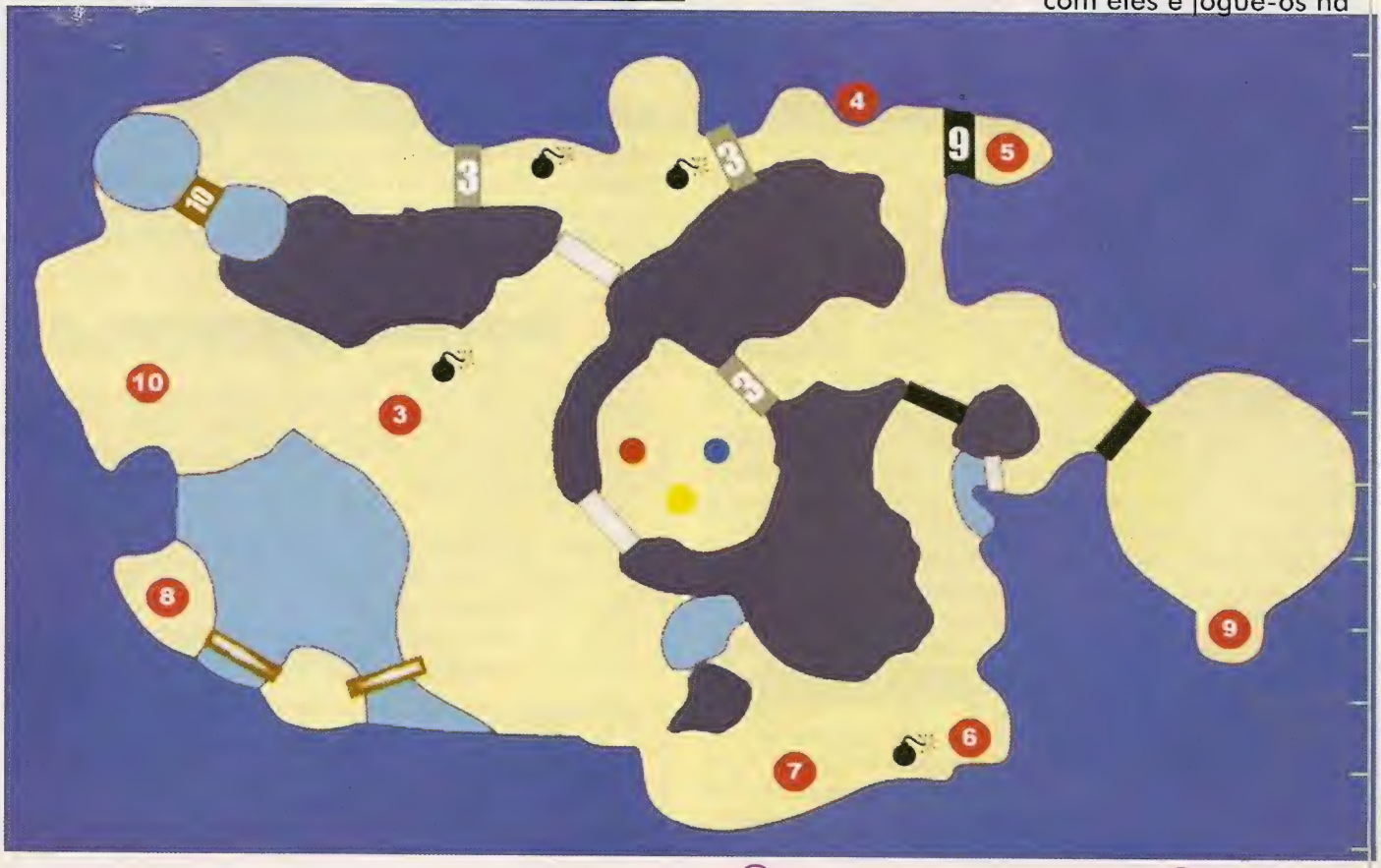
9. Radiation Canopy

Este é o seu primeiro encontro com um inimigo mais poderoso, do tipo chefe de estágio. Este cara não é muito duro, se você souber o que fazer. Primeiro pegue uma boa quantidade de pikmins vermelhos e coloque-os pra trabalhar no portão. Mande alguns pikmins azuis para abrir a outra porta. Depois, deixe-os na água, pois ali eles estão protegidos. Eles são muito fracos para lutar com o chefe. Ande através da porta aberta e leve seus pikmins vermelhos. Agora é a hora de enfrentá-lo. Jogue os pikmins em seu olho quando ele estiver chupando o ar. Isso fará com que ele abra a carapaça. Agora, aproveite e jogue a maior quantidade de pikmins em suas costas, antes de fechar novamente. Quando fechar, use seu apito para reunir os píkmins novamente. Repita esta estratégia até ele morrer. Quando isto ocorrer, a parte da nave surgirá. Pegue 30 pikmins pra carregá-lo.

10. Geiger Counter

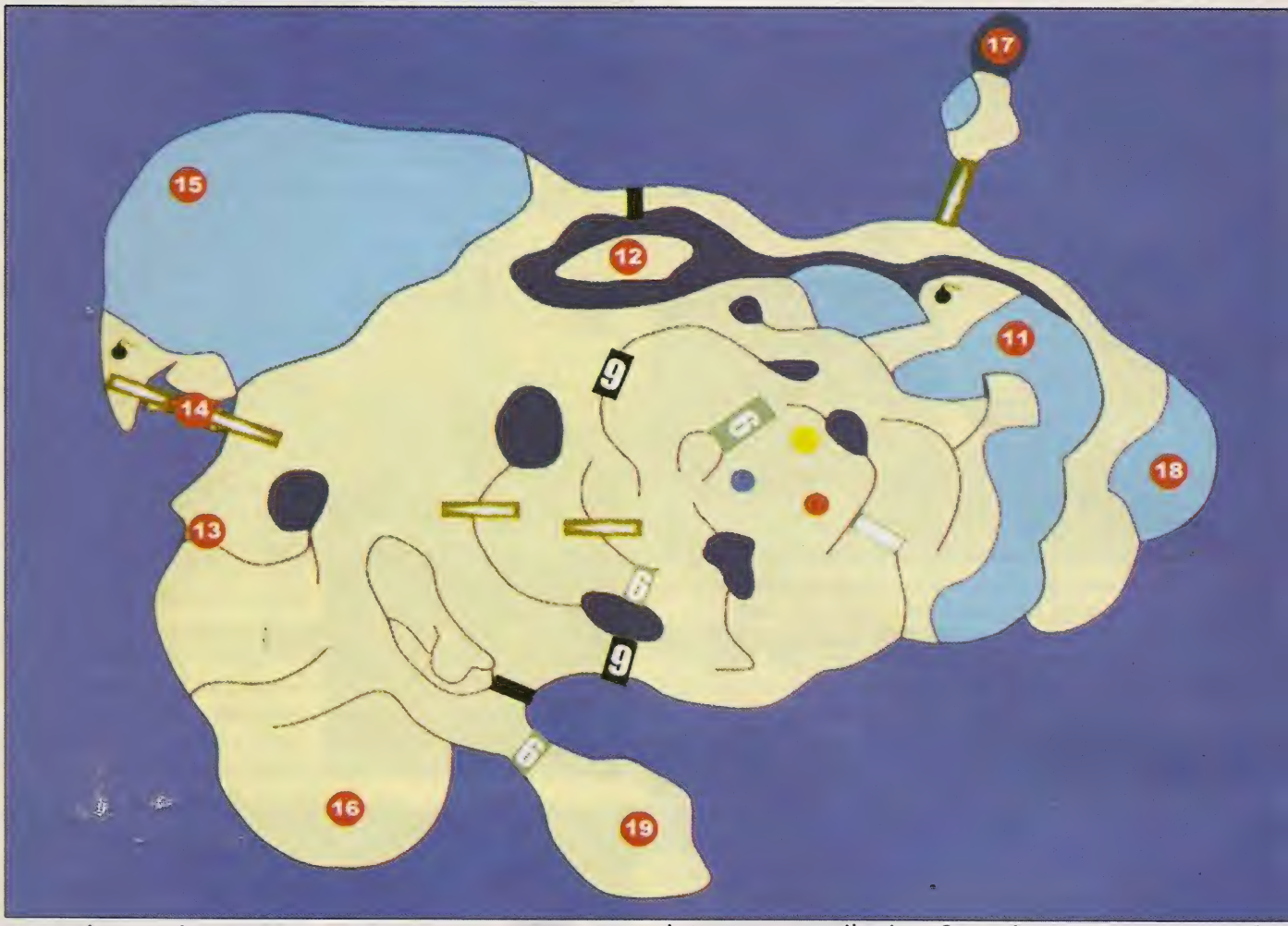
Faça uma tropa de pikmins vermelhos, com alguns azuis, para atravessar este caminho, matando os insetos. Quando chegar a uma caixa que fecha o caminho, pegue 10 pikmins azuis e entre na água com eles e jogue-os na

Local: The Forest of Hope



PIKMIN Passo a passo

Local: The Forest Navel



parte de trás da caixa para que eles possam empurrá-lá , liberando o caminho. Chame os pikmins vermelhos e atravesse o caminho. Caso você esteja com um número muito grande de pikmins, passe com eles por partes, para que não caiam na água. Siga adiante e você encontrará uma espécie de pássaro que surge do chão, ignore o primeiro e siga para a borda. Cuidado para não deixar os pikmins cairem, senão terá que fazer o caminho inicial novamente para recuperá-los. Surge outro passáro do chão. Este é o inimigo, que está com a peça. Use os vermelhos e sempre ataque por trás. Arremesse os pikmins e com o cursor analógico da direita, controle a direção de ataque. Evite o ataque frontal, pois esta ave come os pikmins aos montes. Depois de alguns ataques, ele volta para o chão, reaparecendo em outro local, não muito distante. Sempre que isso acontecer, controle os pikmins para que sempre fiquem por trás da ave. Repita a operação até que ela esteja derrotada e solte a peça. O Geiger Counter necessita de 15 pikmins para carregá-lo de volta. Tome cuidado com o caminho que eles irão fazer com a peça, pois a outra ave irá atacar os pikmins. Se estiver com um número pequeno de pikmins, você pode tentar distrair a ave e os insetos com olimar. Mas, tome cuidado, pois ele é muito mais fraco que os pikmins.

Dicas para não esquecer

Use o Chafariz
Olimar pode usar o chafariz para poder subir até os níveis mais altos. Inicialmente, o chafariz não está disponível. Basta colocar um pikmim trabalhando nele.

Para atravessar o fogo
Na fase 3, existem jatos de fogo que podem dizimar dezenas de pikmins, exceto os vermelhos. Por isso, use os vermelhos para terminar esta fase tranqüilamente.

Pikmins flores
Sempre que puder, transforme seus pikmins em flores pois eles ficam bem mais rápidos para transportar os ítens que eles carregam.

11. First Ionium Jet

Primeiro, abra a porta do lado direito da nave, e pegue alguns pikmins azuis, siga em frente que a peça está no meio da água. Este é muito fácil. Você precisa de 15 pikmins para carregá-la. Agora enquanto eles estão levando a peça (o caminho é meio longo), faça outra tarefa.

12. Automatic Gear

Esta peça está num local alto, como no cume de um morro. Para ter acesso a ela, veja um punhado de gravetos que parece uma pirâmide. Mande uns 15 pikmins que eles começarão a construir algo. Eles irão criar uma espécie de vara, que poderão escalar. Mande todos escalarem para buscar a peça e eles se encarregam de levá-la para a nave.

13. Space Float

Repare que a posição dele muda constantemente. E quando você se dirige até o local onde ela se encontra, não acha nada. Nada, não! Repare que há um inseto que fica andando prá lá e prá cá fazendo um barulho de marcha quando anda. Pois a peça está com este inseto. Para tirá-la dele, faça o seguinte. Derrube um botão de uma flor, por exemplo, e espere o inseto pegá-lo. Quando ele estiver carregando o botão, mande seus pikmins cercá-lo. Com isso o inseto será obrigado pelos pikmins a levar o botão pra nave. Com isso a nave tentará sugar o inseto. Repita esta operação até matá-lo e soltar a peça. Pegue 25 pikmins para levar a Space Float para a nave.

14. Gravity Jumper

Primeiro, use os pikmins vermelhos para limpar a área da praia dos inimigos. Cuidado para que eles não caiam na água. Derrote todos para ter tranqüilidade na volta. Mande alguns para construir a ponte. Use alguns amarelos para pegar as bombas e destruir uma porta, enquanto os azuis estão ocupados pegando a peça de volta.

15. Anti-Dioxin Filter

Tudo com o que você tem que se preocupar é com os inimigos que estão na praia. Acabando com eles, pegue uma tropa de pelo menos 50 pikmins e entre no lago para pegar a peça. Cuidado com o sapo. Quando ele saltar, espere ele cair e mande seus pikmins para atacar. Se ele saltar novamente, chame seus pikmins e saia de baixo. Se o sapo cair em cima deles, já era.. Encontrando a peça, são necessários 40 pikmins para carregá-la de volta.

16. Omega Stabilizer

Tente abrir a maior quantidade de portas possíveis nesta fase. Com as portas abertas, forme um grupo de pikmins vermelhos e desça até a parte baixa e encontre um esquisito ser que parece um cogumelo. Este cara pode até parecer inofensivo, mas tem um ataque devastador - um gás venenoso que põe os pikmins contra você. Quando isto acontecer, reúna seus pikmins e dê um tempinho para atacar novamente. Derrotado, ele solta a peça e pega 30 pikmins para carregá-lo para a nave.

17. Libra

Primeiro, acabe com todos os inimigos que estejam na área do portão preto para que eles não o incomodem depois. Use os pikmins vermelhos para ficarem trabalhando na porta. Agora, pegue uns 15 pikmins amarelos e um pouco de azuis e desça pelo estreito corredor (use o stick da direita para controlar os pikmins). Vá beirando as paredes para evitar as chamas. Com os azuis, entre na água e mande-os examinarem um pequeno buraco no chão (parece um minivulcão), isso vai liberar um jato de água que pode levar Olimar para o alto (é um ótimo atalho). Agora arremesse os amarelos para a borda mais alta. Use o jato de água para subir para o mesmo nível dos amarelos e jogue-os novamente para o nível acima, onde está a peça Libra. Mande 15 pikmins amarelos que serão suficientes para remover a peça do local onde está. Quando eles caírem até o chão, troque de pikmins pois se os amarelos entrarem na água, eles se afogarão. Use os azuis. Quando chegar ao caminho estreito, troque novamente de pikmins, use os vermelhos (resistente ao fogo) e deixe-os levar até a nave.

18. Analog Computer

Serão necessários pikmins azuis e vermelhos para pegar a peça. Mas a flor que está próxima a ela, transforma seus pikmins azuis em vermelhos. Se não quiser perder nenhum de seus

pikmins, pegue um pouco de azuis e vermelhos. Entre pelo corredor de fogo onde você encontrou a peça Libra e continue em frente pela ponte, sempre em fila para evitar as chamas (use o stick da direita para controlar os pikmins). Chegando ao final do caminho, jogue os pikmins azuis na água para pegar a peça. Se você decidir mudar a cor de seus pikmins, use a flor. Jogue 10 azuis por vez, que eles sairão como vermelhos. Depois de tirar a peça da água, use 20 pikmins vermelhos para atravessar o caminho de fogo sem problemas até a nave.

19. Guard Satelite

Este é o inimigo mais resistente que você encontrará no jogo. Derrube todas as portas que encontrar. Forme um exército de pikmins para esta tarefa. Como você sabe, os vermelhos são bem mais fortes que os amarelos, porém, eles são mais leves e podem ser arremessados para locais mais altos. Isto é crucial para quando for enfrentar o chefe, porque o único ponto fraco dele é a esfera que ele carrega entre suas pernas. Arremesse os pikmins mas tome sempre cuidado. Este chefe tem um golpe que pode eliminar dezenas de uma só vez. Chame os pikmins sempre que eles estiverem em posições perigosas. Repita a operação até derrotar o inimigo. Feito isso, ele solta a peça Guard Satelite. Você precisa de 20 pikmins para carregar a peça até a nave.

20. Massage Machine

Pegar esta parte é bem simples, basta usar os pikmins azuis e entrar pela água. Se quiser construir a ponte, use os pikmins vermelhos, pois são mais fortes (use os pikmins que são flores, são mais rápidos) e cuidado com os insetos que aparecem no local. O ideal seria eliminá-los por completo para que não destruam a ponte. Tenha certeza de que o caminho esteja livre dos inimigos para levar de volta a peça tranqüilamente. Você precisará de 30 pikmins.

21. Repair Type Bolt

Pegar esta peça é um pouco trabalhoso, mas vamos tentar um pequeno truque. Arremesse um grupo de pikmins para a parte mais alta, depois ande pela plataforma sob a água. Então , chame os pikmins com seu apito. Eles tentarão ir ao seu encontro mas um muro os impedirá. É exatamente isso que deve acontecer. Continue descendo pelo seu caminho e eles tentarão ir para outra parte da plataforma. Pressione o botão X para que os pikmins que estão com você parem de segui-lo. Com isso, eles imediatamente irão se dirigir para a peça e irão trazê-la para baixo. Você precisa de 20 pikmins para carregar esta peça. Caso esta técnica não esteja funcionando, você terá que usar os pikmins amarelos e ter cuidado na plataforma para não deixá-los cair na água.

Local: The Distant Spring

22. Interstellar Radio

Tudo que você precisa para pegar esta parte é formar um grande grupo de pikmins azuis, ir até o lago, detonar com os sapos e peixes que encontrar. Uma grande criatura azul é o seu objetivo. Ele está com o interstellar Radio. Atire os pikmins na criatura. Este é bem fraco e fácil. Pegue a peça com 20 pikmins e retorne para a nave com ela.

23. Gluon Drive

Outra parte bem fácil para pegar. Use uns 60 pikmins azuis e vá limpando a área dos inimigos que encontrar. Chegando à ponte, coloque-os para construir. Terminada a ponte, basta pegar a parte. Serão precisos 50 pikmins para carregar esta pesada peça.

24. Zirconium Rotor

Aqui, você não terá uma vida muito fácil para recuperar esta parte. Tenha a certeza de que destruiu todas as portas que necessitam de bombas para derrubá-las e eliminou os insetos que ficavam na área. Elimine tambem os sapos que incomodam bastante e abra um portão simples (que é derrubado pelos pikmins). Siga mais adiante e pegue a peça com 30 pikmins.

Jogue os Pikmins na esfera para derrotar este chefe

25. Pilot's Seat

Este é muito fácil também. Tudo o que precisa é de um bom grupo de pikmins azuis que não estejam ocupados com o Zirconium Rotor e vá para a direita do último portão. Siga o mapa e encontre a peça. Com 25 pikmins, você a carrega de volta.

26. UV Lamp

Este é um pouco trabalhoso e chato. Pegue 30 pikmins amarelos e vá atrás da Uv Lamp. É claro que você precisa ter certeza de que o caminho está livre de inimigos e as portas estejam livres até este ponto. Posicione-se diretamente abaixo e à esquerda da UV Lamp. Fazer isso sem perder alguns pikmins é impossível, por isso conforme-se com algumas perdas. em compensação, somente 15 pikmins são necessários para carregar esta parte.

27. Second Ionium Jet

Pegue um grupo de pikmins azuis e atravesse até o local onde está a peça. Arremesse os pikmins para o alto e depois para a direita. Simples. Somente 15 pikmins levarão a peça até a nave.

28. Second Ionium Jet

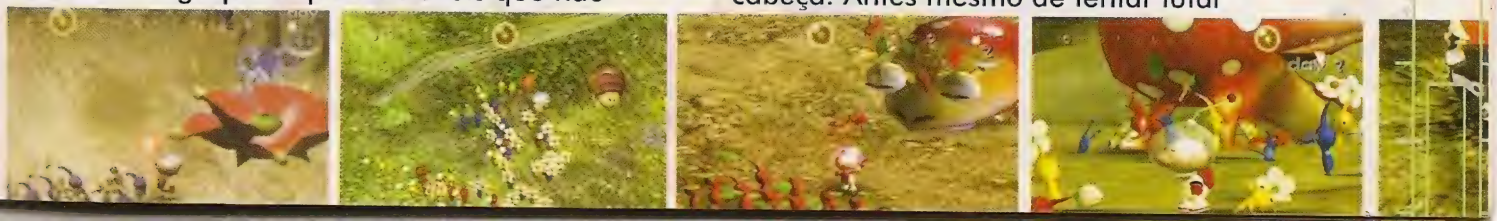
Esta peça requer o uso das flores. Use um grupo de pikmins para chegar até o local. Note uma plataforma dentro d'água com uma flor que muda a cor dos pikmins no alto. Arremesse pelo menos 20 pikmins azuis. Agora arremesse 10 pikmins por vez na flor para que ele transforme os azuis em amarelos. Tenha 20 amarelos e vá até a borda e arremesse os amarelos para que eles caiam na praia, não na água. Agora faça com que os amarelos peguem a peça no alto. Quando eles descerem, chame-os de volta, transforme-os em azuis novamente e continue levando a peça de volta.

29. Bowsprit

Esta peça está sendo guardada por outro inimigo. O único problema aqui é que você precisa ter todas as portas abertas, as pontes construídas e o caminho livre de inimigos, para que você possa levar a peça com tranqüilidade. Serão necessários 30 pikmins para isso.

30. Final Trial

Basicamente, este nível é usado como o último lar do chefe, assim, não há nenhum inimigo neste nível além dele. Porém, existe um par de quebra-cabeça. Antes mesmo de tentar lutar



com o chefe final, certifique-se de que você tenha diversas centenas de Pikmins à sua disposição. Você também vai precisar de dois dias para abrir o nível, confrontando o chefe e pegando a última parte para a sua nave. Se você não conseguir chegar aqui até o dia 30, precisará se apressar para fazer isso a tempo. Primeiro, leve um bando de Pikmins Azuis atravessando a água e chegando até às pontes, na metade do nível. Coloque metade deles para trabalhar em cada ponte e volte para seus Onions. Pegue três Pikmins Amarelos e vá para as bombas que estão na parte mais alta do nível. Arremesse os Amarelos, cruzando o rio, para a pequena ilha e, então, da beirada da rocha para a beirada oposta (siga-os através de um esguicho). Existem apenas três bombas disponíveis e são necessárias três delas para abrir a porta, por isso tome cuidado! Traga as bombas e conduza os Pikmins Amarelos pela ponte, que a esta altura já deve estar pronta. Use as bombas para explodir e abrir a ponte. Agora, o melhor é mandar seus Azuis e Amarelos voltarem para seus Onions.

Você vai precisar de 10 Pikmins Vermelhos para abrir o próximo obstáculo. Vê aquela beirada incandescente? Jogue 10 Pikmins para cima dela. Chame pelos Pikmins, uma vez que você os tenha deixado para trás, e eles atravessarão a beirada, eventualmente parando próximos à caixa de papelão. A partir do momento que estiverem lá, aperte o botão X para liberá-los de seu comando e eles irão empurrar a caixa para tirá-la do caminho. Traga mais uma tonelada de Pikmins Vermelhos e guie-os através da ponte. Agora é hora de explodir e abrir a Lattice Door e atacar o último chefe. Ele é durão, então fique atento.

Final Battle – The Last Boss

Amigo, você está com problemas. O último chefe é um cara grandalhão que, sem dúvida nenhuma, irá matar punhados e mais punhados de seus Pikmins. Felizmente, para você, nós temos umas poucas estratégias a ensinar, que irão lhe ajudar nesta batalha. Primeiro, se você realmente pretende enganá-lo, esteja certo de conduzir seus Pikmins para rodearem a pequena ilha (isto é, a cabeça dele! Se você tocá-la, ele irá estourar e

surgir do chão) e abrir a Lattice Door além dele. Esta porta leva para um monte coberto de grama onde há algumas bombas para coletar. O último chefe adora comer Pikmin. Envie um par de Pikmin Amarelos para pegar as bombas e alimentar o chefe com elas! Ele ficará surpreso quando as bombas estourarem dentro dele. Por outro lado, você pode querer concentrar muitos Pikmins nas bochechas dele e chamar quaisquer outros Pikmins que estejam atacando as suas pernas, já que ele irá esmagá-los. Tenha certeza de não manter nenhum deles em frente à boca do último chefe, ou será comido. Quando a vida dele tiver sido consumida mais da metade, usará um golpe de barriga em Olimar e seus Pikmins. Observe a sombra dele e use o C-stick (como o stick regular!) para tirar os seus Pikmins do caminho. Se ele matar todos os seus Pikmins, não deixe de trazer mais da próxima vez, pois ele não pode se curar. Já que os Pikmins Amarelos voam tão alto, eles podem ser convenientes para pisotear a cabeça do chefe. No momento em que ele tombar, o seu Salvamento Secreto irá brotar do solo! Esta parte exige 85 Pikmins para carregá-la de volta ao Dolphin, assim, não é uma coisa que você pode executar facilmente. Essa tarefa irá lhe tomar dois dias inteiros para ser concluída.

ICO

Um detonado super rápido para que você possa salvar a princesa Yorda de seu cruel destino.

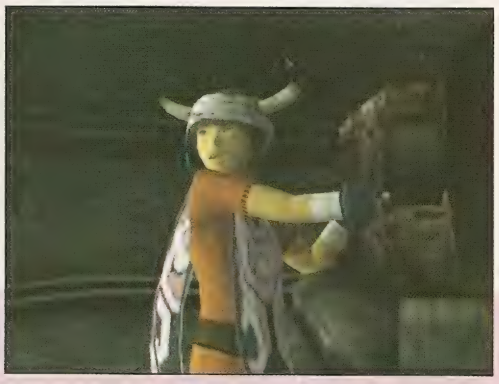
O Início

Esta é uma bela história de um pequeno garoto que por infelicidade do destino, nasceu com chifres. Por este fato, seu povo decidiu que ele deveria ser oferecido como um sacrifício para os espíritos. Ico foi levado até um enorme castelo. Por longos e tortuosos caminhos, portas e mais portas, eles caminharam até chegarem à câmara central onde Ico seria confinado para sempre. Ele é trancado e deixado em uma espécie de caixão. No desespero, Ico começa a tentar se desvencilhar da prisão. Tanto que, acaba por derrubar o caixão do seu pedestal e se liberta. Agora cabe a você, Tirar Ico deste castelo, onde seus moradores são os espíritos atormentados de gerações passadas.

O Controle

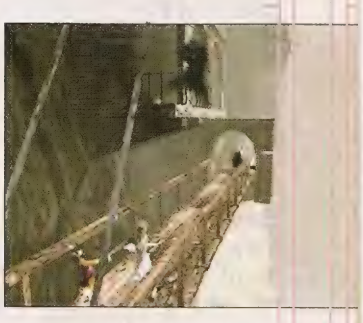
Encontro com Yorda

No começo, retorne para trás e suba na escada que verá no lado direito. Para abrir a porta que está na parte inferior, você terá que puxar uma alavanca. Entre nessa porta. Para alcançar a corda que tem na outra sala precisará subir na caixa e no degrau. Pule para agarrá-la e suba até chegar próximo do final da mesma. Fique virado de costas para a janela e pule para cair nela. À direita de Ico, você verá uma escada, suba-a. A escada é muito grande, vá subindo e chegará a uma corrente. Continue a subir por ela e chegará a uma rampa. Prossiga seu caminho pela mesma. Veja o movie e verá que o caminho que iria percorrer está quebrado. Repare numa janela atrás de Ico que também está quebrada, suba e atravesse para prosseguir a sua jornada. Vire para a esquerda de Ico e verá outra janela quebrada, atravesse-a. Caminhe até encontrar uma alavanca, ao puxar, a gaiola se abaixará. Retorne através das janelas para o outro lado. Vá descendo até chegar ao andar onde está a sala na qual você acordou. Vá para o lado esquerdo da sala e suba a escada. Caminhe até encontrar um espaço onde você alcançará a gaiola com um pulo. Pegue impulso para pular e cair sobre a gaiola. Veja o movie, onde irá mostrar que Yorda estará livre e Ico cairá no chão. Após o movie procure por um pedaço de pau no chão, e use o botão O para pegá-lo e depois corra para socorrer Yorda. Verifique o seguinte: se o espírito estiver carregando Yorda, bata nele para que a liberte. Se ela já estiver no portal, de onde saem os espíritos, pressione R1 para salvar Yorda e puxe-a de volta. Salvando-a, vá correndo para a porta que tem algumas estátuas na frente e estará trancada, ao lado da gaiola, e saia da sala. Suba dois degraus e ajude Yorda a subir também (pressionando R1), atravesse mais uma porta e chegará a Old Bridge.



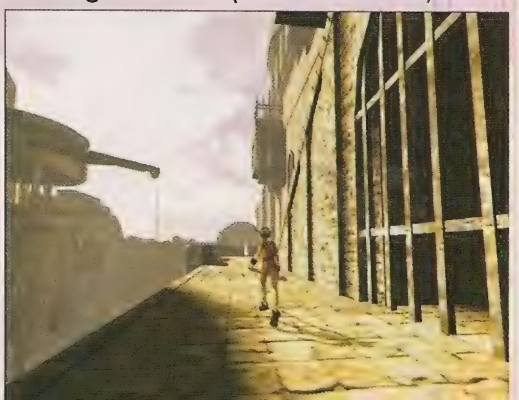
Old Bridge

Sente com Yorda no sofá, logo que entrar nesta nova sala, e salve seu jogo.(É através deste sofá que você salva o seu jogo). Atravesse a ponte de mãos dadas com ela. Chegará um instante que a ponte irá se romper e você terá que puxar Yorda, depois, é só prosseguir o caminho. Ao chegar, verá uma porta trancada. Para abri-la, pise no botão que estará no chão. Entre nesta sala. Derrote os espíritos e empurre uma caixa. Ela liberará um botão, fazendo, surgir uma escada. Prossiga por ela até encontrar uma outra porta. Deixe Yorda por alguns instantes, pendure-se na borda ao lado e desça. Você verá que no lado direito da sala existe uma corrente. Suba por ela e empurre a caixa para o andar de baixo. Desça e vá para o lado superior da tela. Você terá que puxar a alavanca para liberar a porta. Chame pela princesa e ao chegar, leve-a até a corrente. No trajeto surgirão espíritos, derrote-os e suba a corrente. Fique de frente para a caixa, e estique a mão para Yorda subir, saia pela porta. Você irá se deparar com uma escada. Suba o lance de escada, vire para a esquerda e continue a subindo para a direita e novamente espíritos surgirão, mas estarão com asas. Mate-os e continue o caminho para a esquerda. Repare no cantinho, haverá um sofá, salve seu jogo.



Vagão 1

Siga pelas escadas até o sofá e continue pela outra escada sempre chamando Yorda para que ela o acompanhe. Pegue o caminho da direita até encontrar o vagão. Ajude Yorda a entrar e acione a alavanca para fazer o vagão andar (use o botão O, e o direcional para o sentido desejado). Siga até o final do caminho, onde você encontra outro sofá. Salve o jogo e prossiga para a próxima porta.



Passo a passo

Vagão 2

Siga em frente até o final. Deixe a princesa por alguns instantes, corra, salte e chame Yorda. Continue até chegar a outro precipício, porém, desta vez será impossível atravessá-lo. Novamente deixe Yorda e use os canos na parede para chegar ao outro lado. Puxe a alavanca que encontrará lá e volte pelo mesmo caminho até Yorda. Pule para cima da caixa, ajude-a a subir e deixe-a em cima da caixa. Volte até a alavanca, acione-a novamente. Vá para o lado direito e suba os degraus que existem na parede. Chegando ao topo, ande até a ponta onde está a corrente. Desça por ela até chegar à caixa. Pule para a outra borda e ajude Yorda a pular também. Salve o jogo.

Crane

Entre pela passagem (porta) à esquerda. Vá até o outro lado da sala (não importa o caminho que você irá percorrer, os três darão certo) e verá nas paredes uns degraus, espécies de janelinhas, suba-os. Caminhe pelos andaimes até chegar ao centro da sala e pule em cima do lustre. Verá um movie e a passarela onde Ico caiu ficará mais frágil. Junte-se a princesa e retorne à sala aonde salvou, ao descer a escada do lado direito. Pegue uma bomba e carregue-a com vocês antes de entrar pela porta. Deixe a bomba ao lado da coluna que sustenta a passarela do andar de cima e vá até os pedaços que restaram do lustre no chão. Para acender a vela e pôr fogo no seu bastão, pressione o botão O. Saia de perto. A passarela irá cair. Pegue Yorda e retorne para a sala onde a passarela está caída. Os espíritos irão novamente te atacar, ignore-os e corra passarela abaixo, abrindo a porta (veja que os espíritos morrerão quando as portas trancadas forem abertas). Na outra sala, chegarão novos espíritos, o melhor a fazer é ignorar. Saia correndo por qualquer caminho até chegar a outra porta que está em frente à porta que você saiu, só que do lado oposto. Este é o portão de saída do castelo, veja o movie. Ico vai conhecer a mãe de Yorda, Queen. Vá para o lado esquerdo do portão, salve o jogo no sofá.

Main Gate

As colunas com tochas em volta do trajeto até o portão podem ser movidas, para acendê-las, mova todas. Volte para a sala anterior, vá para a outra porta, mas não a atravesse. Terá uma bomba no lado esquerdo da porta, pegue-a. Coloque no caminho que está interditado e use a tocha para explodi-la. Ao percorrer o caminho, achará um sofá, salve o jogo.

Graveyard

Ande pelo primeiro lance de escadas e surgirão alguns espíritos. Aqui você não tem opção, derrote-os. Desça a outra escadaria e empurre a caixa, que se encontra entre as duas últimas escadas, até o botão que está no chão do lado direito da porta, um quadrado colorido. Encaminhe Yorda até o botão esquerdo e deixe-a aguardando ali. Vá para a porta que se abrirá. Verá uma escada no lado esquerdo. Pule-a e em seguida, pule para a corrente. Suba e saia pela porta que encontrará. Empurre a caixa para baixo e pule para cair junto dela. Aparecerão mais espíritos para lhe chatear. Derrote-os. Leve a nova caixa até o botão onde você deixou Yorda e entre na porta, novamente, com a princesa. Solte da mão de Yorda e caminhe até onde estava a segunda caixa (aquela que você jogou para baixo) Siga pela esquerda, caminhando pela porta. Vá até o final da linha e então suba na parede. Vá até a escada e pule para alcançá-la. Suba e pule para alcançar a corrente. Ela vai abaixar, criando uma nova plataforma. Ainda pendurado, vire-se, de frente, para a nova plataforma formada e balance a corrente, usando o botão O, até pegar impulso suficiente para cair em cima dela. Novos espíritos surgirão, desça e derrote-os ajudando Yorda. Volte novamente na outra plataforma e ajude Yorda a subir. Saia pela porta. Siga até o moinho e suba a pequena escada. Observe que na parede existe um de-

grau, pule para alcançá-lo e siga para a direita até achar outro degrau na parte superior. Suba até que você possa andar normalmente. Posicione-se de forma que você possa ver as pás do moinho à sua frente. Aguarde até que uma delas fique na posição adequada. Pule e agarre-se nela. Tenha cuidado e seja preciso, pois se errar irá cair no laguinho que existe no pé do moinho, e terá que voltar todo o caminho novamente. Quando estiver pendurado, espere que a pá fique quase na posição horizontal para pular novamente. Desta vez, você cairá sobre o teto. Siga adiante e encontre um sofá. Salve o jogo. Passe pela porta e desça pelo caminho da esquerda. Encontre a alavanca e puxe. Continue pela ponte que apareceu. Ajude Yorda a passar. Se quiser, volte até o sofá para salvar o jogo.

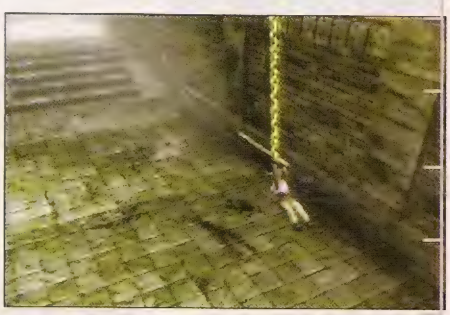
Windmill

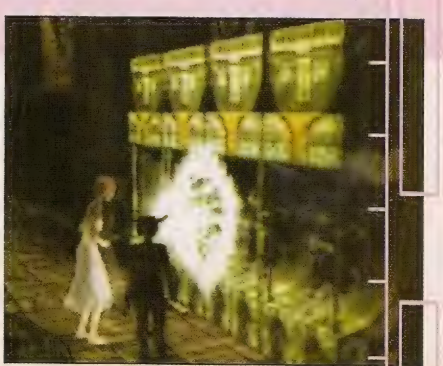
Entre pela porta, à esquerda do sofá. Suba na corrente que logo em seguida surgirão novos espíritos para incomodar. Desça e acabe com eles. Suba a corrente e siga em frente pela escada. Observe que no canteiro, bem no meio do jardim, existem alguns buracos fechados com grades, porém, um deles está aberto. Caia nele, e volte para trás, por baixo e pise numa espécie de botão. Fique onde está e chame por Yorda, que ela entrará pela grade que se abriu.

Leve a princesa até o outro botão, do lado esquerdo e deixe-a lá. Saia pela outra grade que se abriu. Suba pelo cano e pule de volta para o jardim. Vá até a borda do buraco que você caiu inicialmente e dê a mão para que Yorda suba. Suba as escadas e saia pela porta que estava trancada. Suba pelo elevador e siga em frente. Pendure-se na borda, onde está a grade quebrada e siga pelos degraus na esquerda. Desça até o chão e siga até o próximo degrau e suba até o outro andar. Empurre a caixa para baixo, onde Yorda ficou e use-a para puxar a alavanca que está na parede. Depois empurre a caixa de volta para subir novamente ao andar de cima. Quando subir na caixa, aparecerão mais espíritos. Livre-se deles e suba, sempre ajudando Yorda. Salve o jogo no sofá.

Stone Pillar

Deixe Yorda sobre a plataforma de madeira que está no chão e siga para o degrau à esquerda do sofá. Suba mais um degrau e siga para a esquerda, passando pela parte quebrada da coluna. Ao descer do outro lado surgirão espíritos, mas que não irão incomodar por enquanto. Deixe-os para depois. Siga pelo pedaço de madeira e ande pelo caminho até chegar à corrente. Desça por ela, mas páre em sua ponta. Comece a balançar e pule em direção da janela em frente. Agora sim, você pode dar cabo dos espíritos que surgiram. Após derrotá-los siga pela passagem existente na parede que está ao lado de onde estava o portal dos espíritos. Empurre a caixa e desça com ela. No jardim, empurre a caixa até o pé da escada e depois para a esquerda, usando-a para alcançar a passagem acima. Siga por ela e suba pela corrente. Continue pela escada e então pela porta. Vá para a esquerda e suba a escada. Continue usando a corrente para atravessar a fenda e encontre uma alavanca. Chame Yorda antes de puxar esta alavanca e tenha CERTEZA de que ela esteja sobre a plataforma de madeira. Puxe a alavanca que a plataforma se moverá, e assim Yorda poderá prosseguir o caminho. Seja rápido! Surgirão espíritos para levar Yorda. Desça rapidamente a corrente e pegue Yorda pela mão e corra em direção à porta. Faça Yorda abri-la que os espíritos desaparecerão rapidamente sem precisar enfrentá-las. Siga até encontrar outra porta e passe por ela. Veja a escada de mão a seu lado, você precisará voltar aqui depois. Siga pelo caminho à sua frente até chegar à outra porta. Entre por ela. Suba a escada com Yorda e aparecerão mais espíritos. Mate-os e corra para o sofá para salvar.





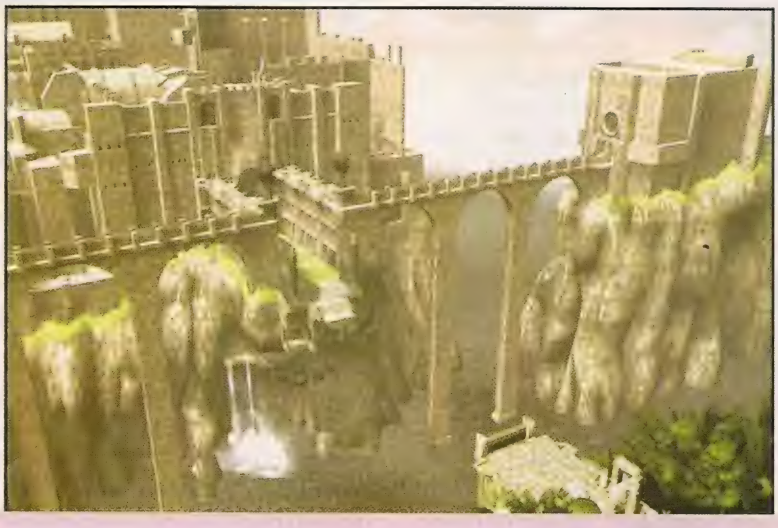
Passo a passo

East Arena

Siga pela única porta aberta. Desça a escada de mão com Yorda e suba na plataforma em forma de círculo, sempre ajudando a princesa a subir também. Uma escadaria se forma e, com ela chegarão mais espíritos. Derrote-os e siga até o fim da nova escadaria. Puxe a alavanca e as duas esferas na parede se abrirão. Use a tocha para pôr fogo no seu bastão e depois usá-lo para acender as esferas abertas. O grande círculo na parede irá se abrir, revelando uma passagem para o lado de fora. Saia com Yorda através dele. Salve no sofá no lado direito.

East Reflector

Suba a escada do lado esquerdo do caminho em que você veio e passe pela porta levando Yorda junto. Procure uma alavanca e puxe-a, para abrir outras duas esferas na parede. Caia, com Yorda, pela passagem à frente. As únicas tochas desta sala são as que estão próximas da passagem, no círculo na parede e no topo da escadaria, a que você criou. Portanto, seja rápido para acender o seu bastão nelas e fazer todo o caminho para acender pelo menos uma das esferas. Uma vez realizada a tarefa, siga pela passagem aberta, e pegue a espada no chão. Uma grade se levanta, impedindo seu caminho. Para tirá-la da sua frente vá para o canto direito, na mesma parede onde estava a passagem de onde você veio, suba na plataforma e corte a corda usando sua espada. Faça o mesmo no canto esquerdo e você estará livre. Suba a escada da esquerda. No final, suba na plataforma, pule e golpeie no ar, com sua espada, para cortar a corda e abrir uma porta. Entre por ela. Você sairá em uma rampa por onde escorre muita água, e que por isto não permite que Ico ou Yorda suba. Deixe Yorda e faça seu caminho até o topo através dos degraus que existem na parede. Chegando ao fim, siga o caminho até chegar a uma porta acionada por um botão no chão. Siga por ela. Continue seguindo pelo único caminho possível, pulando a fenda, e encontrará duas cordas. Pule e corte-as, uma parte dela irá se abaixar. Prossiga e encontrará outras duas cordas. Novamente corte-as e a ponte estará completa. Continue subindo e passe pela porta. Puxe a alavanca e a água irá parar de descer. Retorne pelo mesmo caminho para voltar até o topo da rampa e chame Yorda. Ela subirá até onde você está. Junto com a princesa, vá até a sala onde você formou a ponte e atravesse-a. Vá até onde não existem grades, um pequeno espaço no meio e siga com Yorda pelos blocos que vão aparecendo. No fim, passe pela porta. Puxe a alavanca no lado esquerdo, abrindo as últimas esferas que você precisará acender, que estão logo abaixo de você, e desça pelo elevador na direita. Desça a escada, no centro da sala, troque sua espada por um bastão e suba novamente. Use as outras esferas, já acessas, para colocar fogo no seu bastão e depois acender as que faltam. Salve novamente, se quiser, e siga pela escada. Pegue sua espada de volta e saia pela porta ao lado. Aparecerão alguns espíritos, continue andando até eles se aproximarem para então derrotá-los. Vá pelo caminho até chegar à porta e a uma escada ao lado da porta. Siga pela escada, levando Yorda junto, e passe pela porta, que agora estará aberta. Puxe a alavanca, para baixar uma ponte e volte, descendo a escada. Entre pela porta ao lado. Na outra sala atravesse a ponte, que você acabou de baixar, e siga para a esquerda, você encontrará uma caixa. Puxe a caixa para a direita e use-a para subir na plataforma. Vá para a direita. Suba na outra plataforma, que fica de frente para a parede, e pule por cima da corda. Desça para a plataforma do lado paralela à corda e corte a corda. Volte para a direita e entre na porta que está entre as duas pontes. Esta sala já é conhecida. Surgirão alguns espíritos, mas se você for rápido o bastante, pode ignorá-las. Atravesse para o outro lado da sala e desça pela passarela tombada até à porta aberta. Vá com Yorda até os túmulos que estão no lado esquerdo. Siga para a esquerda até encontrar uma corda. Pendure-se nela e suba até a segunda janela quebrada. Balance e pule em direção à janela. Dentro da sala siga pelo caminho da direita, e empurre a caixa para baixo. Caia e empurre-a até onde a princesa está, passando através da janela quebrada. Ajude Yorda a subir e vá pela escada, passando pela porta. Siga em frente e entre na primeira



esquerda, chegando a uma grade. Deixe Yorda e suba pela escada do lado direito e siga em frente. Vá para a esquerda e pule na corrente, balance-a para alcançar o outro lado com um pulo. Vá novamente para a esquerda e desça a escada. Siga para o canto inferior esquerdo e empurre a caixa para baixo e caia junto dela. Suba pelo elevador e vá para a direita, passando pelo outro lado da grade onde deixou Yorda, para puxar uma alavanca. Pegue Yorda, através da grade que se abriu, e volte para o elevador. Suba pelas plataformas que formaram uma escada sempre ajudando a princesa a subir, passe pela porta e depois pela ponte que chegará a um sofá, salve o jogo.

Waterfall

Retorne a sala anterior. Suba usando a caixa e ajudando Yorda e depois, pela escada que anteriormente você havia descido. Siga para a direita e suba outra escada, sempre com Yorda. Procure por dois botões no chão e pise neles para que uma outra porta se abra. Prossiga, passe por outra porta e desça a escada na esquerda. Agora, deixe Yorda e suba a escada e pendure-se no cano, seguindo para a esquerda. Vá passando de cano para outro até chegar na outra porta. Entre e desça a escada e caia na grama. Contorne a escada à sua esquerda e puxe a alavanca para libertar Yorda. Empurre a caixa, para a direita da porta que acabou de abrir, no sentido da correnteza, até encostá-la na parede. Novamente mova-a para a esquerda e use-a para subir, sozinho, na plataforma. Suba mais uma plataforma e corra para o outro lado sobre a água. Siga para a esquerda, contra a correnteza, e suba uma escada. Segure na manivela e gire-a no sentido anti-horário, interrompendo o fluxo de água. Volte para onde está Yorda e derrube a caixa na vala onde a água corria. Leve-a de volta para onde estava e empurre para baixo. Desça com Yorda onde está a caixa e continue empurrando-a para a direita, sempre no sentido em que a água corria, até derrubá-la. Saia junto com Yorda. Agora empurre a caixa para derrubá-la em definitivo. Siga pela escada à esquerda. Pule a mureta e atravesse a ponte à direita. Salve novamente se desejar. Continue descendo pela escada à direita, até surgirem mais espíritos. Derrote-os e use a caixa para ajudá-lo a alcançar a porta. Ajude Yorda a subir e passe por ela. Siga pelo caminho da esquerda e suba a escada. Continue e pule o buraco, ajudando Yorda depois. Prossiga pela mesma direção até o elevador, desça e salve no sofá antes de prosseguir.

Gondola

Descendo as escadas próximas ao sofá, siga até o final do caminho. Pegue a esquerda e suba pelo cano na parede. Prossiga até a escada móvel e empurre-a para a direita até o final da linha. Suba por ela e pule para a outra plataforma. Puxe a alavanca, baixando a ponte. Agora, seja rápido para descer até Yorda, pois os espíritos aparecerão. Após derrotá-los siga pela ponte. No fim, suba pela escada e siga pela passagem. Siga sempre em frente e desça. Vá para a direita, subindo a escada e chegará a outro elevador. Segure o bastão da manivela e rode-o no sentido anti-horário até chegar ao topo. Siga pela passagem e salve no sofá.

Water Tower

Continue pelo caminho da esquerda, pule o buraco e ajude Yorda. Encontre uma ponte levantada. Deixe Yorda e siga pelos degraus. Pendure-se no cano e ande por ele até o outro lado, subindo pelos degraus na parede da esquerda até o final. Va pelo caminho da direita e desça pela escada, até chegar a uma plataforma. Suba pelos

degraus da torre até o topo e siga pelo caminho até encontrar uma corrente. Pendure-se nela e vire de frente para a ponte levantada, comece a balançar e quando tiver impulso suficiente, pule em cima dela para baixá-la. Vá até a ponta e

ajude a princesa a pular. Volte e siga o caminho sem descer pela escada. Deixe Yorda e siga pela passagem da direita e entre na sala. Deixe a espada e pegue um bastão e uma bomba. Saia da sala até onde está uma tocha. Veja a torre à esquerda, coloque a bomba no chão antes de acendê-la. Ponha fogo no seu bastão através da tocha e acenda a bomba, só então pegue e a jogue em direção à torre. Quando conseguir, uma nova passagem será aberta e você deverá seguir por ela com Yorda. Antes, volte e pegue a sua espada de volta. Atravesse a ponte que se formou e vá para a esquerda até encontrar uma corrente. Suba e siga em frente até a primeira direita e a próxima esquerda. Empurre a caixa para baixo e desça junto dela. Agora leve a caixa para a direita até encostá-la na parede. Suba na caixa e puxe a alavanca, fazendo que uma corrente apareça. Desça de volta para onde está a caixa e siga todo o seu caminho para a esquerda, subindo pela escada até o final. Siga até a outra corrente e use-a para atravessar para o outro lado. Segure na manivela e gire-a no sentido anti-horário, liberando uma caixa. Esta caixa servirá de passagem para Yorda. Volte para onde está Yorda e ajude-a a atravessar pela caixa até a porta. Surgirão novos espíritos quando Yorda subir na caixa, mas não se desespere. Caminhe até a porta e quando ela abrir a porta, todos os espíritos desaparecerão. Continue pelo caminho até a próxima porta e entre. Hora de ativar mais um refletor e terminar de abrir o portão principal. Primeiro suba com Yorda a escada. Vá para a esquerda e suba a escada até o fim. Corte a corda para abrir uma porta. Caminhe na direção da escada do outro lado da sala da direita e aparecerão espíritos. Acabe com eles e corte a corda na escada da direita, outra porta se abrirá. Siga pela porta aberta na esquerda. Pegue um bastão no chão e salve no sofá.

West Idol Stairs

Suba a escada à frente do sofá. Puxe a alavanca e as esferas se abrirão. Use a tocha ao lado da alavanca para acender seu bastão e então corra para acender as esferas. Um círculo na parede se abrirá. Desça com Yorda a outra escada, na frente da anterior, e subam juntos na plataforma em forma de círculo, formando assim uma escadaria. Suba até o topo e puxe a alavanca para abrir outras esferas. Use a tocha para acendê-las e abrir outro círculo. Você verá o refletor e junto dele virão mais espíritos. Siga com Yorda até o início da escada. Derrote os espíritos que surgirem, usando o bastão, depois suba rapidamente e pegue de volta a sua espada. Termine de matar os outros espíritos que surgirem. Saia para o refletor usando o círculo que você abriu com Yorda e sua espada. Vá até o refletor e gire-o até deixá-lo de frente para o círculo aberto, depois suba com Yorda a escada que está no lado direito do círculo

aberto, entrando em seguida pela porta. Salte na corrente e suba. Vá para a direita e chegue as duas cordas. Corte-as. Uma parte da ponte descerá. Continue para a direita e corte mais duas cordas, para então completar a ponte. Siga sempre adiante e passe pela porta. Puxe a alavanca para interromper o fluxo de água na rampa. Volte até onde você cortou as primeiras cordas e pegue um bastão no chão. Desça e atravesse a ponte. Pegue uma bomba e volte. Atravesse de volta a ponte e coloque a bomba na passagem interrompida à esquerda. Procure por uma tocha para pôr fogo no bastão, acenda a bomba e saia de perto.

A passagem estará aberta, mas NÃO siga por ela. Desça pela corrente de onde você veio e volte com Yorda até a sala inicial. Siga pela porta aberta na direita. Suba a rampa e continue pela passagem. Você chegará à sala que estava anteriormente. Siga pela ponte e faça o mesmo procedimento do refletor anterior. Chegando à parte inferior, pegue um bastão à esquerda do elevador e acenda-o em uma das esferas que já estão acesas. Use o bastão para acender as duas últimas esferas, ao lado do elevador e terminar de abrir o portão. Saia pela mesma porta que você entrou, descendo a escada no centro da sala e seguindo pela porta. Atravesse o caminho até a outra porta e suba a escada, com Yorda, passando pela porta que agora está aberta. Puxe a alavanca para terminar de baixar outra ponte e volte, descendo as escadas que acabou de subir. Entre pela porta ao lado. Na outra sala cruze a ponte e entre pela porta à direita, novamente você sairá na sala já conhecida. Atravesse-a correndo e depois desça pela passarela tombada, saindo pela porta já aberta, se for rápido não precisará matar os espíritos que estão na sala. Agora, apenas caminhe até o outro lado da sala e passe pela outra porta, também já aberta, e você estará de volta ao portão de saída, a jornada está chegando ao fim. Antes de tudo, salve o jogo, pois é a última vez que você poderá fazer isso. Deste ponto em diante, Ico estará sozinho e sem auxílio.

Main Gate - ICO Sozinho

Dirija-se até o centro do portão e assista ao movie. Caminhe vagarosamente em direção à saída. Não corra, senão Yorda cairá, pois está muito fraca. Quando chegar ao meio da passarela, outro movie acontece, mas fique atento, pois você deverá pular rapidamente para onde Yorda está. De agora em diante Ico segue sozinho a sua jornada. Ico desperta sobre uma jaula. Vá pulando de jaula em jaula até poder pular para terra firme. Cuidado. Uma queda significa game over. Siga pela esquerda e entre em uma caverna. Prossiga pela primeira entrada à direita, chegando a um portão fechado. Puxe a alavanca na plataforma da direita e uma corrente se abaixará. Empurre a caixa, que está ao lado da alavanca, para a esquerda e derrube-a na água. Desça e continue empurrando a caixa para a esquerda até chegar à outra plataforma. Use-a para alcançar a escada e finalmente poder subir a outra plataforma. Puxe outra alavanca e o portão se abrirá. Caia na água novamente e siga empurrando a caixa, através do portão, até a corrente que você abaixou anteriormente. Use novamente a caixa para alcançá-la e subir até o topo. Já no alto, empurre o vagão até o final do caminho e veja o movie. Retorne para a água e siga de volta para o portão. Lá em cima, empurre o "carrinho" para cima até o fim da linha; ocorrerá uma animação. Volte para a água e siga seu caminho de volta para o portão, suba para a terra. Espere que um bastão passe pela tela para que possa se agarrar nele e possa levá-lo para a parte superior. Pelo lado esquerdo, suba o degrau na parede e depois use o cano. Siga pendurado para a direita, caindo em outro cano, até a outra plataforma. Siga para baixo e passe cuidadosamente sobre o cano, sempre caminhando. Siga para a direita e desça na plataforma. Suba pelo outro cano. Vá até o fim dele e pule para alcançar uma corrente. Vire-se de frente para a outra corrente e balance para então pular e alcançá-la. Novamente balance e pule para chegar à plataforma seguinte. Siga pela passagem de cima e suba novamente. Siga o caminho até o final para encontrar uma plataforma à direita. Você terá que pular e se pendurar nela para então subir, sempre tomando cuidado

para não cair. Subindo, siga para a outra plataforma idêntica. Note um cilindro que está rodando, Ico deve atravessá-la rápida e cuidadosamente até o lado oposto. Agora prossiga pelo lado direito, desça as escadas e siga pelo túnel. Siga pela encosta e encontre um buraco. Pule-o e depois se pendure na parede e prossiga descendo para outro degrau até conseguir descer ao chão. Pule o buraco, pendure-se novamente e continue até o final. Quando estiver sobre os canos, solte-se e prossiga o seu caminho por eles. Desça pela corrente, vire para a plataforma, balance e pule. Conseguindo cair no local desejado, vá para o lado direito, cruze a passarela e siga pelo caminho à esquerda. Salte o buraco e alcance a plataforma mais alta. Suba e vá para o lado esquerdo, pule sobre o vagão e empurre-o para a direita até o final da linha. Desça da plataforma e pule na corrente logo abaixo do vagão. Pendure-se na corrente, vire para o lado direito e pule na plataforma em frente. Pegue o caminho para a esquerda, salte dois buracos e prossiga até encontrar uma escada. Suba nesta escada e pule para alcançar o outro lado. Vá para a direita e desça por outra escada. Suba na

plataforma onde você encontra duas portas. Uma trancada e outra não. Entre por ela. Siga em frente e suba a rampa da esquerda para chegar ao altar. Encontre a espada e pegue-a e volte até a porta que se encontra fechada. Acione a alavanca do elevador, use-o e depois saia pela porta que lá se encontra. Repare que é a sala onde você iniciou o jogo. Aqui começa a sua mais árdua batalha. Procure por Yorda e repare que existem alguns espíritos na sala. Na verdade, você terá de derrotar um grande número de espíritos. (A mesma quantidade de tumbas que existem será a quantidade de espíritos a ser derrotados). Quando conseguir derrotar todos, um breve movie entrará. Assista e prepare-se para a batalha final.

Batalha Final Contra Queen

Inicialmente pegue a sua espada o mais rápido possível e se proteja dos ataques de Queen. Ela soltará um ataque devastador e a única maneira de se proteger é ficando atrás de sua espada ou dos ídolos que estão pelo caminho. Você poderá mover os ídolos por isso, use-os sempre que precisar ou quando estiver sem a espada nas mãos. Quando você chegar bem próximo de Queen, dê um golpe com a espada nela. Sua espada irá voar para longe nas quatro primeiras tentativas. Busque rapidamente a sua espada e repita a operação. Após a quarta tentativa, você quebra o escudo protetor dela e no próximo golpe, você acabará com ela em definitivo. Tenha calma e não parta para cima de Queen de qualquer maneira. Sempre espere o ataque dela, para desferir o seu. Após derrotá-la, assista ao movie

do final do jogo. NÃO desligue quando chegar aos créditos do jogo. Tenha paciência e espere terminar que uma nova animação começará e Ico acordará em uma praia. Você pode novamente jogar com ele. Vá para a esquerda da praia até o final. Veja a agradável surpresa que Ico terá.

GAME SHARK

ICO - PS2

Código Mestre (Sempre Deixe Em On)

EC87A648143ACAF4

Inimigos Burros

Apenas umas poucas aranhas surgem da escuridão e elas fugirão de você.

1C81884815F6E79D
1C81884C1456E7A5
1C8A3C7015F6E79D
1C8A3C741456E7A5

Pause e Pressione L2 Para Salvar Em Qualquer Local

Para que esta dica funcione, salve pelo menos uma vez no sofá. Depois disso, você poderá salvar em qualquer lugar e até sem a presença de Yorda.

0CBF92F61456B10C
4CF6B2741456E7AE

Pressione Select Para Andar No Ar

Permite Ico andar em qualquer local em que normalmente ele cairia.

DC938022142ED6F7
1C89985015F6E79D
1C8998541456E7A5

Pressione Select+X Para Andar Normalmente

Use esta opção para desativar a dica de andar no ar, depois de saltar ou cair.

DC934022142ED6F7
1C89985039A1B095
1C89985491D38BAD

GAME SHARK

Final Fantasy X - PS2

Código Mestre (Sempre Em On)
0E3C7DF21645EBB3
0C08E7C3F8A9A297

Tradução dos Livros Al Bhed
3C28CDBFFBFFFFFF

Gil Infinito
3C28CEF785F19EFF

Sem Batalhas Aleatórias
1C2870F6F8FCFEFE

Yuna no grupo
1C28E73BF8FCFE01

Auron no grupo
1C28E8CFF8FCFE01

Kimahri no grupo
1C28E863F8FCFE01

Wakka no grupo
1C28E9F7F8FCFE01

Lulu no grupo
1C28E98BF8FCFE01

Rikku no grupo
1C28EA1FF8FCFE01

Seymour no grupo
1C28EAB3F8FCFE01

Aeon-Ifrit no grupo
1C28ECDBF8FCFE01

Aeon-Ixion no grupo
1C28EC6FF8FCFE01

Aeon-Shiva no grupo
1C28ED03F8FCFE01

Aeon-Bahamut no grupo
1C28ED97F8FCFE01

Aeon-Anima no grupo
1C28EE2BF8FCFE01

Aeon-Yojimbo no grupo
1C28EEBFF8FCFEF1

Aeon-Cindy Magus no grupo
1C28EF53F8FCFE01

GAME SHARK

Aeon-Sandy Magus no grupo
1C28F0E7F8FCFE01

Aeon-Mindy Magus no grupo
1C28F07BF8FCFE01

Status no Máximo:(Todos)
Tidus-Max Status
1C28E6AAF8FCFEFF
3C28E6ABFFFFFFFF
2C28E6AFF8FCFFFF
1C28E6B1F8FCFEFF

Yuna-Max Status
1C28E73EF8FCFEFF
3C28E73FFFFFFFFF
2C28E743F8FCFFFF
1C28E745F8FCFEFF

Auron-Max Status
1C28E8D2F8FCFEFF
3C28E8D3FFFFFFFF
2C28E8D7F8FCFFFF
1C28E8D9F8FCFEFF

Kimahri-Max Status
1C28E866F8FCFEFF
3C28E867FFFFFFFF
2C28E86BF8FCFFFF
1C28E86DF8FCFEFF

Wakka-Max Status
1C28E9FAF8FCFEFF
3C28E9FBFFFFFFFF
2C28E9FFF8FCFFFF
1C28E901F8FCFEFF

Lulu-Max Status
1C28E98EF8FCFEFF
3C28E98FFFFFFFFF
2C28E993F8FCFFFF
1C28E995F8FCFEFF

Rikku-Max Status
1C28EA22F8FCFEFF
3C28EA23FFFFFFFF
2C28EA27F8FCFFFF
1C28EA29F8FCFEFF

Seymour-Max Status
1C28EAB6F8FCFEFF
3C28EAB7FFFFFFFF
2C28EABBF8FCFFFF
1C28EABDF8FCFEFF

Aeon-Valefor: Max Status
1C28EB4AF8FCFEFF
3C28EB4BFFFFFFFF
2C28EB4FF8FCFFFF
1C28EB51F8FCFEFF

Aeon-Ifrit: Max Status
1C28ECDEF8FCFEFF
3C28ECDFFFFFFFFF
2C28ECE3F8FCFFFF
1C28ECE5F8FCFEFF

Aeon-Ixion: Max Status
1C28EC72F8FCFEFF
3C28EC73FFFFFFFF
2C28EC77F8FCFFFF
1C28EC79F8FCFEFF

Aeon-Shiva: Max Status
1C28ED06F8FCFEFF
3C28ED07FFFFFFFF
2C28ED0BF8FCFFFF
1C28ED0DF8FCFEFF

Aeon-Bahamut: Max Status
1C28ED9AF8FCFEFF
3C28ED9BFFFFFFFF
2C28ED9FF8FCFFFF
1C28EDA1F8FCFEFF

Aeon-Anima: Max Status
1C28EE2EF8FCFEFF
3C28EE2FFFFFFFFF
2C28EE33F8FCFFFF
1C28EE35F8FCFEFF

Aeon-Yojimbo: Max Status
1C28EEC2F8FCFEFF
3C28EEC3FFFFFFFF
2C28EEC7F8FCFFFF
1C28EEC9F8FCFEFF

Aeon-Cindy Magus: Max Status
1C28EF56F8FCFEFF
3C28EF57FFFFFFFF
2C28EF5BF8FCFFFF
1C28EF5DF8FCFEFF

Aeon-Sandy Magus: Max Status
1C28F0EAF8FCFEFF
3C28F0EBFFFFFFFF
2C28F0EFF8FCFFFF
1C28F0F1F8FCFEFF

Aeon-Mindy Magus: Max Status
1C28F07EF8FCFEFF
3C28F07FFFFFFFFF
2C28F083F8FCFFFF
1C28F085F8FCFEFF

editora escala

10 ANOS

UM JEITO DIFERENTE DE FAZER REVISTA